第二辑

GAME WORLD II

电脑游戏攻略秘技

红警工作室



兵器工业出版社

彻底揭秘 切磋功法

闯关族游戏虫的超级神秘天书

红警 游戏攻略系列

热销中的



第一辑

极品游戏专递

第一辑之精品篇目

古墓丽影 I
命令与征服(黄金版)
暗黑破坏神
绝地风暴
地下城守护者
帝国时代 I
黑暗王朝
卡通总动员
金庸群侠传
足球'97
大唐诗录
仙剑奇侠传
魔兽争霸 II
雷神之锤
恋爱物语
猎杀潜航之沉默猎手
州际风暴
神雕侠侣
侠客英雄传 III
魔法门之英雄无敌 II
FIFA足球经理

流行游戏通关绝技
精品游戏导购指南

责任编辑/朱丽均
策　　划/吴新芳
　　　　　麦　克

封面设计：蒋　宏　屈剑峰
谋　田　文　化
手工作室

ISBN 7-80132-464-1
9 787801 324641 >

ISBN 7-80132-464-1/TP · 133 定价：19.80元


电脑游戏
攻略秘技



内容简介

电脑游戏日益成为现代人休闲娱乐的一部分。玩家朋友在游戏当中最大的苦恼是不能顺利过关斩将，不知道攻防致胜的方略和如何使用秘技。本书参考中外几家权威杂志最新、最流行的游戏排行榜，关注游戏软件市场的最新动向，精选并详细介绍了几十个主流游戏的攻略秘技。分战略类、角色扮演类、冒险类、动作射击类和模似养成类等。既是流行游戏的通关向导，又是精品游戏的导购指南，还是游戏文化的另一种鉴赏领略。适合广大电脑游戏爱好者阅读。

图书在版编目(CIP)数据

电脑游戏攻略秘技(第二辑)/红警工作室　编著。-北京：兵器工业出版社，1998.3
ISBN 7-80132-464-1
Ⅰ.电…　Ⅱ.红…　Ⅲ.游戏卡-通俗读物　Ⅳ.G898. 2
中国版本图书馆CIP数据核字（98）第01566号

电脑游戏攻略秘技
（第二辑）
兵器工业出版社 出版发行
(邮编：100081　北京市海淀区车道沟10号)
各地新华书店经销
北京通县振兴印刷厂印装
开本：850×1168　1/32　印张：13　字数：350千字
1998年3月第1版　1998年3月第1次印刷
印数：1-4000　　定价：19.80元



CORE
古墓丽影Ⅱ
TOMB RAIDER II
STARRING LARA CROFT
3月8日
也是劳拉的节日
暗黑破坏神
DIABLO
震撼电玩
雷神之锤
毁灭战士
占国际软件排行榜绝对优势的、震撼游戏界的、当今游戏发展史上一块里程碑的……
“雷神”家族中魅力惊爆的一款，很酷的游戏等着你



乔治和尼可又被卷入危险和阴谋之中，如果你有勇气，智慧和胆量，保准让你玩的心跳

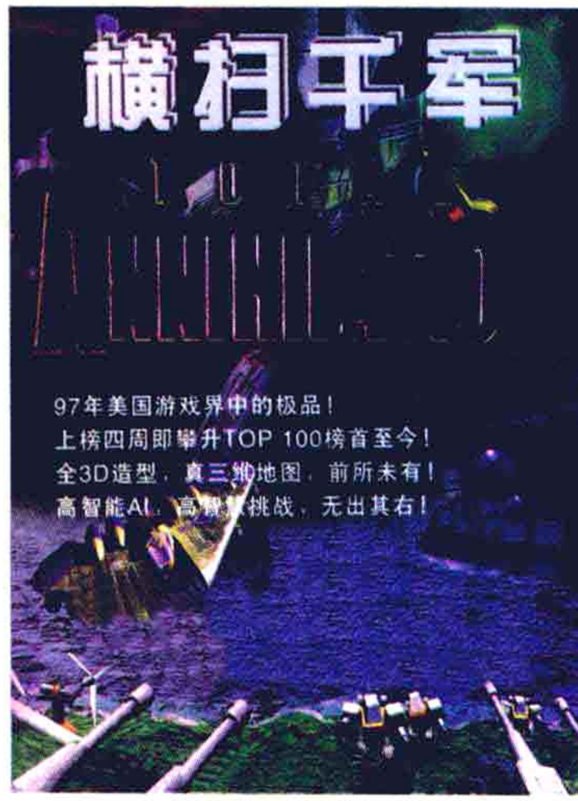




详细攻略秘技见本系列第一辑



详细攻略秘技见本系列第一辑





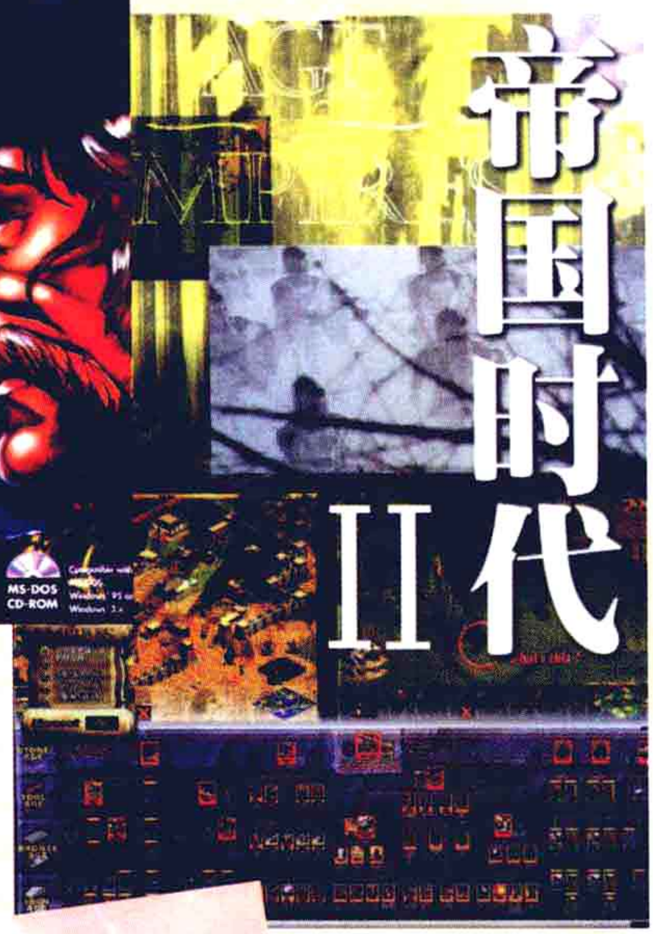






详细攻略秘技见本系列第一辑





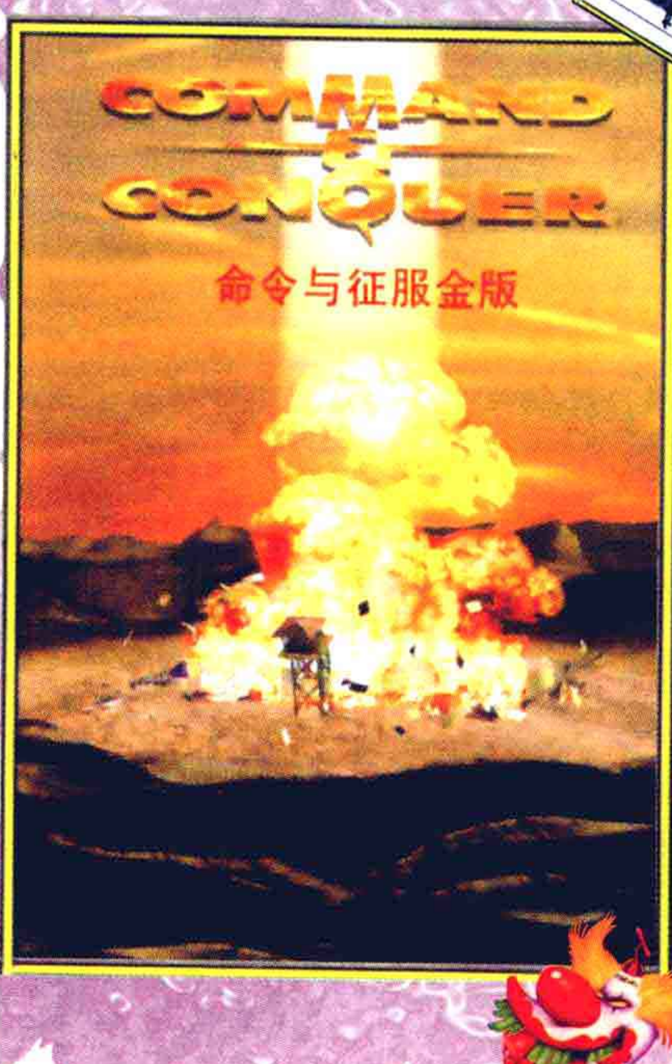


详细攻略秘技见本系列第一辑




TOONSTRUCK 卡通总动员


MDK
Shiny


COMMAND & CONQUER
命令与征服金版


侠客英雄传3

前言

诸位PC游戏战友，摆在您电脑前的这本“小册子”，是我们几位PC游戏迷继第一辑成功推出后的再一次“奉献”。在我们的“战斗生涯”中，我们经历过欢乐，也经历过痛苦；经历过“过关斩将、一马平川”的愉悦，也经历过面对电脑屏幕突然一片漆黑而一筹莫展的感觉……总之，与电脑游戏打交道的过程中的各种情绪体验，不夸张地说，我们都曾经拥有过。正因为这样，我们才试图下定决心让战友们多一些欢乐与享受，少一些痛苦与无奈，在PC游戏中真正得到人生的另一种滋味的愉悦与感受。

当今PC游戏，可谓种类繁多，各有特色，并且越来越得到业界的重视与支持。其发展的一个重要趋势是其文化味越来越浓，以至将在全球形成一种“PC游戏文化”。街机游戏似乎只是少年儿童的专利，PC游戏更应该属于青年，属于中年，甚至属于老年。因为它包含的文化底蕴少年儿童并非都能理解与接受。我们在茫茫游戏的世界中精心收集、整理，续编了第二部“小册子”，当然也包括我们的一些体会与经验。对于所有的资料提供者，在此特致以我们衷心的谢意。

游戏终归是游戏，人生毕竟是人生。最后想与大家共勉的还是：适当游戏，别耽误了您真正的人生。

目录

□前　言
1 □超时空英雄传说Ⅱ之复仇魔神
Fu Chou Mo Shen
24 □国王密使Ⅳ之希望之旅
Heir Today, Gone Tomorrow
34 □剑侠奇缘
Jian Xia Qi Yuan
48 □魔法门Ⅲ之幻岛传奇
Might and Magic 3
58 □霹雳幽灵箭
Pi Li You Ling Jian
69 □主题公园
Theme Park
75 □主题医院
Theme Hospital
83 □魔兽争霸Ⅱ之黑潮
Warcraft 2: Tides of Darkness

目录

96 □时空游侠
Time Commando
103 □黑暗殖民地
Dark Colony
117 □极道枭雄 Ⅱ
Syndicate War
132 □天下御免
Tian Xia Yu Mian
139 □机甲战士Ⅱ之 31 世纪之战
Mech Warrior 2:31st Century Combat
143 □工人物语 Ⅱ
The Setters 2
148 □大富翁 Ⅲ
Da Fu Wong Ⅲ
151 □大航海时代 Ⅱ
Da Hang Hai Shi Dai Ⅱ

目录

164 □鬼屋魔影Ⅲ之西部风云录

Alone in the Dark 3

172 □黑暗之蛊Ⅱ

Dark Seed 2

179 □水浒传Ⅲ之天道108星

Tian Dao 108 *Xing*

186 □吞食天地Ⅲ

Tun Shi Tian Di Ⅲ

224 □幽　魂

Phantasmagoria

236 □雷神之棰Ⅱ

Quake Ⅱ

245 □地狱之火

Hellfire

253 □生死之间

Sheng Si Zhi Jian

目录

264 □天龙八部Ⅱ之六脉神剑
Liu Mai Shen Jian
278 □足球'98
FIFA '98
287 □横扫千军
Total Annihlation
290 □坏蟑螂
Bad Mojo
299 □乌龙院
Wu Long Yuan
311 □英雄传说三之白发魔女传
Bai Fa Mo Nü Zhuan
318 □圣光岛
Sheng Guang Dao
329 □古墓丽影Ⅱ/西安匕首
Tomb Raider Ⅱ

超时空英雄传说Ⅱ之复仇魔神

Fu Chou Mo Shen ★

推出时间：1997 年夏
出品发行：宇峻科技公司
别　　名：　/
游戏类型：战略冒险类

□□评价：

画面的分辨率提高到 640×480，使游戏中的人物纤毫毕现。人物的造型也越来越华贵，全部 99 种职业各具特色，没有重复之感。场景画面丰富，共有上百种之多。玩家可以遇到不同的女主角，因此游戏的关卡达 76 关之多（包括隐藏关卡），但因为是多线式剧情，每次只能玩到其中三四十关，由此增加了游戏的可重复性。游戏中的法术在一代的地、水、火、风、神圣、召唤等 7 种基础上又增加了蛊术和仙术等 2 种，还增加了情侣合技，只要女主角对男主角的好感达到一定值（80）时，且两人职业相近，便可使出情侣合技，杀敌的效果更强。游戏的转职权可随时转换到其他兵种，练到最高级后，还可转回原始职业，形成循环转职的方式，不致于有练功练到头的感觉。

故事背景

500 年前，邪恶法师黑石以魔力召唤出魔兽将军摧毁世界，于是英雄古特力挺身而出，手持圣剑打败了黑石，黑石临死前诅咒 500 年后世界将再度被黑暗笼罩。500 年后，从天而降的黑暗生物控制了科隆多世界最强大的帝国君主迦纳大帝，使其恣意肆虐。在《超时空英雄传说Ⅰ》中，居住在地球上的作家孟祈无意中超越时

空来到科隆多世界，与新遇到的伙伴杨铁、无双等人一起打败了迦纳帝国。由杨铁登基继位，然后直捣匪巢，经过激烈的战斗，终于消灭了黑魔神，使大地恢复了和平与生机。胜利后的杨铁在六七年间将迦纳国治理得井井有条，整个国家欣欣向荣。无双也重建了赤子国。

不久杨铁病倒了。康复后的杨铁性情大变，原来他也受到黑暗势力的控制。反对他的人都被投入监狱。人们开始向赤子国迁移，这也成为两国磨擦的开端。这天，杨铁召见他的4个统领，布置了征服大陆的军事计划。其中赤子国首当其冲，游戏的主人公彦清风和好友白志超得知迦纳大军将要入侵邻国赤子国的消息，便向赤子国女王无双报信，等他们来到赤子国王宫时，帝国的军队也杀到了。

游戏攻略

第一关　王城沦陷

彦清风和白志超赶到王宫时，迦纳军队已冲进宫殿，赤子国士兵正进行最后的抵抗。无双女王交给彦清风一个木盒，让他赶紧突围，去找孟祈或雪儿。要完成突围任务，可让清风到撤离点处，让白志超去捡那个宝箱，然后走了就行。要顺手杀一些外围的敌人，长些经验值。本关宝物有丝衣、无名剑谱和阔剑。出城后，伊娃、诺鲁和索妮亚加盟。无双女王为拖住敌人使用了沉滞魔法，整个王宫的人都被魔法笼罩住而动弹不得。为完成任务，只能迅速离开国境。这时有两个选择：或走北面小径，守兵较少，容易摆脱（第二关至第十关）。或向东面哨站出击，有敌重兵把守，战斗较激烈（第十一关至第十六关）。

第二关　北驿小径

如果选择走北驿小径，敌守军不多，可各个击破敌人。最后留下个修士，等宝箱拿到后再把他消灭。本关宝物有疗伤草、猫眼石、青霜剑。消灭敌人后又有选择：可去西边的兵器塔搞些神兵利器（第三关至第四关），也可赶紧离开（第五关至第六关）。

第三关　行迹泄露

如果去西边兵器塔，在路上会碰到敌人的巡逻队。队伍的装束会引起敌

军的怀疑，形迹泄露后就需打一仗。此关可先向上走，消灭弓箭手和修士，然后取得宝箱，再消灭上前的敌兵，最后过桥取另一个宝箱，消灭魔女，结束战斗。本关的宝物有解毒草和疗伤草。

第四关　进攻兵器塔

到了兵器塔，守塔的赤子国神官并不认识众人，由于前几天发生迦纳士兵冒充赤子国的士兵来取兵器的事情，神官命令守塔的士兵发起攻击，迫不得已，只得迎战兵器塔。此仗胜利条件是打够一定回合数即可。因此不必非得将神官打败。10个回合后，沙曼珊赶到，制止了这场战斗。将塔中武器装备取来，继续前进。过关后沙曼珊加入队伍。本关的宝物有疗伤草和战斧。以下接第七关。

第五关　狼嚎鹰扬

(接第二关) 清风决定不去兵器塔，尽早离开大陆。这天来到鹰扬部落，正遇上帝国军围攻鹰族，便上前相助，打败敌人后继续前进。本关宝物有皮靴和行气散。过关后戴薇拉会加入队伍。

第六关　劫　囚

从戴薇拉那里听到帝国抓了坎培特，现在正押往迦纳帝都。于是去半路设下埋伏，准备搭救坎培特。敌人一见到清风等人就逃跑了，只留下坎培特，清风上前说话，却见他一剑劈来。原来坎培特已被杀害，这是化装的敌人。如果打假坎培特的话，敌人的援军在四五个回合后便会出现。最好让清风撤到撤离点。本关的宝物有皮盾。

第七关　铲除狼群

清风等人日夜赶路。这天在路上传来女子的呼救声，原来是芙蓉姑娘与母亲一同去梅里镇寻亲，不幸和母亲走散来到这里，遭狼群袭击。这一仗把所有恶狼打死就可过关。本关宝物有兴奋剂。打散狼群后，芙蓉加入队伍，大家一起前往梅里镇。

第八关　楼历神殿（隐形关卡）

在水池左边有个兽头状的洞口，让一个队员在水池边溜达，就会发现这个洞口，洞前有场混战，战斗结束后进入山洞。洞中是个神殿，殿中没有几个人，其中有个人正接受其他人的顶膜礼拜。上前请教，得知那人叫楼历，会些法术，被奉为本尊。但实际上是骗钱的。清风不上当，恼羞成怒的楼历

便动起手来。战胜楼历后，他会加入队伍。

第九关　反抗军

大家随芙蓉来到梅里镇，反抗军正与帝国军留下的一小队士兵对峙。清风等人上前相助。打到第三个回合，帝国四大统领之一刑天亲临战场。此役如与刑天决一死战，败多胜少，根据剧情发展，不必要打败刑天。因此可打一些小兵，打得差不多时，由清风一人突围即可。本关宝物为长枪。

第十关　寻访隐者

清风打了败仗，心里不好受，芙蓉便来安慰，并建议去附近寻找一位隐者。找到隐者后，他提出两个条件，一个要求是给他找来水晶杖，第二个要求等找到水晶杖再说。到石洞里打败一些怪兽，在东北方那口宝箱中取到水晶杖。本关宝物为水晶手杖和黑曜石。得到水晶杖后再去找隐者，隐者要求看一眼无双女王托付的木盒。这时要选择给不给他看。给他看会得到一柄好的宝剑，不给他看要白忙一场。最后的决战对手会因此而改变。便打开木盒给他看，里头是蓝色同调石，它发出的光聚成剑。隐者建议他们离开这个大陆，到别处扩张势力。下接第十七关。

第十一关　东击哨站

（上接第一关）如果选择向东攻击哨站，便遇到许多敌人，不过大多数敌军驻守在哨站旁的桥上，可从旁边迂迴过去。河右边的宝箱里装有丑陋的面具，装备后反击力增加3倍。另一个宝箱里的智慧果应该是拿不到的。此役可走过泥滩渡河去脱离点，敌军小队长会带领一拨人守在河边，最好将他们引过河再消灭，不要在水里硬拼。

第十二关　神秘杀手

通过哨站后，大家决定去镜湖城找神箭手朱迪。在山林里会遇到一些突然冒出的树妖，要小心对付。本关宝物是生命之果和灵符。

第十三关　潜入镜湖城

一行来到镜湖城，发现城里有不少士兵来回巡视。众人本打算分批混进去，结果白志超被敌人识穿，一行人便在桥上集合好，打进城里去。打着打着，朱迪就出现了。第六回合会出现敌援军，要注意给朱迪补血。此役结束后，朱迪加入队伍。本关宝物有疗伤草和护头。

第十四关　湖底遗迹（隐藏关卡）

第十三关地图右边可找到一个兽头状山洞，战斗结束后可进入山洞。在

狭窄的山洞中走了很久，突然山洞变宽，大家来到一个古老的宫殿。地上散落着宝石和人骨，说明盗贼曾来过这里。最后与怪兽决战。本关宝物有阔剑、法师帽、法袍、丝衣和孔雀石。

第十五关　秋　月

出城后不久，在路上遇到几个迦纳剑士围住一个少女（秋月），但双方没有交手，大家便躲着听他们的对话。原来剑士请求少女跟他们一起回去，少女死活不依，双方最终还是打了起来。清风等人便上前相助。刑天赶到，秋月就走了。清风等人赶紧把周围的剑士消灭掉后又与刑天打了起来。过关后秋月加入队伍。原来秋月是刑天的同门师妹，起初在迦纳军队中任职，因不满杨铁的所作所为而退出军队，刑天仍对杨铁忠心耿耿，发现秋月出走后，便让人劝她回去。本关宝物有仙丹、青铜盾。

第十六关　死里逃生

大家来到海边，在一个渔村找船出海，看到村内的大部分渔船整齐地排在海边，原来是帝国为防止有人出逃，禁止渔船自由出海，只准在一定时间里经检查后方能出海打鱼。在渔市中找到一位老渔夫，出高价说服他冒险出海，但他只肯将大家送到附近的港口，再找大船出海。大家正要上船，遇到帝国的巡逻队。此役要保护老渔夫的安全，且第五、九、十二回合分别出现一批援军，可慢慢地打使队伍升级，也可速战速决后登船离开。

第十七关　火烧船舰

彦清风等人到了港口，准备离开雷夫大陆。大家看到排列整齐的帝国战舰，便萌发火烧连营的想法。这时不远处有位年轻骑士与迦纳士兵打了起来，别上前相救。让走得最快的人先上前护住拉维司，在战斗中有个艾芙琳的魔法师也会出来帮助。干掉所有敌人后到右侧红旗处烧毁旗舰，便上船离开。过关后有拉维司和艾芙琳加入。本关宝物有解毒草和魔导士长袍。出海后，前面的去向有两个，去奥里国（第十八关至第三十五关）还是去艾斯大陆（第三十七关至第五十关）。

第十八关　浴血奋战

船向奥里国进发途中，迦纳军从后头赶上，于是便交起手来。注意不要到跳板上打，而是让敌人到跳板上打。打完这场海战，就顺利到达奥里国。本关宝物有形甲、海妖竖琴。

第十九关　先锋部队

当彦清风等人在海上混战时，一部分迦纳军的先头部队已经抢先到达奥里国的海岸，此时在岸上设立一个基地，以逸待劳。由于此关地形不利，可将敌人从阶梯上吸引下来，逐个消灭。此关宝物有碧云（左方瀑布处）、魔花（中国花圃）、生命之果、修行者法衣。

第二十关　昏　君

彦清风一行打败敌军后，见到奥里国国王兰里夫。兰里夫被迦纳士兵的到来吓得要死，他得到迦纳使者的密函，如交出彦清风等人可免刀兵之祸。国王便把彦清风等人关进牢房中。这天晚上，迦纳军派人潜入牢房，要杀掉众位英雄。彦清风一行人不愿引颈就戮，便开始越狱。第二回合奥里国女将韩凯蒂率队来支援，大家便顺利逃出牢笼。本关宝物有水蛭、神秘卷轴（右下阶梯角落）和小还丹。越狱后大家得知被奥里王出卖，愤愤不平，有的要冲进宫中杀掉国王（第二十一关至第二十八关），有的想尽早离开这是非之地（第二十九关至第三十五关）。

第二十一关　突击王宫

彦清风原来想先向民众说明原委，又怕节外生枝，便突击王宫。大家全力杀掉城下的敌人，并杀向国王兰里夫所在的城楼，这时韩凯蒂和他的 4 名玫瑰骑士突然出现，保卫国王，国王在几个法师的簇拥下逃走了。本关宝物有巨斧、仙丹和蛋白石。赶走昏君后，大家商量下一步怎么办，有的要自立为王（第二十二关至第二十五关），有的认为另立新王，自己离开（第二十六关至第二十八关）。

第二十二关　众怒难平

如果选择自立为王，彦清风便登上王座，帮助奥里国抵抗迦纳军的侵略，自己也能壮大实力。但此举未得奥里军民的认可，兰里夫虽无能，但也无大错，如今他下落不明，彦清风又无法证明兰里夫还在人世，民众反对之声日益高涨，此时迦纳军以盟友复仇的面目出现。彦清风现在要面对三军作战。本役可选择较弱的奥里国义勇军作突破口，向左边移动到台阶处，并用大面积杀伤的魔法和剑术对付靠近的敌人，便能过关。本关宝物有解毒草、大型头盔和锁链刀。

第二十三关　奥里双王

带领百姓反抗彦清风的是皇族后裔依琳娜，在她的感召下，奥里国的旧

部也尽归麾下。依琳娜率领部队将清风包围在山区。此役彦清风又是三面受敌，其中以韩凯蒂的队伍最强，要多派兵力。战斗中有杰诺加入，但此人攻击力太低，没有太大用处。本关法宝有魔法之酒。击退奥里军后，依琳娜和几名奥里国长老找到彦清风，提出要清风与依琳娜成婚，两军合起来，共同对迦纳军作战。彦清风又面临成婚（第三十四关）还是拒绝成婚（第二十四关至第二十五关）的选择。

第二十四关　四面楚歌

清风不同意与依琳娜成婚的建议，失望的依琳让迦纳军进入王城，奥里国沦为迦纳帝国的属国。这样彦清风就要面对奥里国军队和迦纳军队的两面威胁。此役先打迦纳军队，最后上城去消灭依琳娜的军队。本关宝物有青铜铠甲、银剑和魔力冠。

第二十五关　夺取权杖

虽然打了胜战，但民心依然不服。便有人建议去找在逃的奥里王旧部，找到奥里国的象征王室权杖。听说兰里夫在东北地区，便赶往那里，此时迦纳国的百花香杀手也赶到，便展开战斗。此役要护住兰里夫，对敌人提出的用蓝色同调石换王室权杖的要求，可一口回绝，打败他们就能得到权杖。本关宝物有水蛭、虎眼石（中部树林中岩石处)。过关后有飞霜加入。

第二十六关　联手抗敌

（接二十一关）如果选择不当国王，要立神官为王，得到奥里国上下一致认同，但此时奥里国军队实力减弱，迦纳四统领之一夜魔女趁机大举进犯。彦清风率军出击。面对强大的敌军，而且都是法师系的人物，最好从远处实施攻击，或向下方的小桥移动。第二回合便有依琳娜率义军来到，联手抗敌，大破敌军。第五回合夜魔女和人魔昊因有事先行撤离，但留下的夜魔磐仍然不好对付，可利用他移动缓慢的特点，从远处攻击。本关宝物有长筒护腿、水晶球（右上一颗树旁的岩石)、智慧果和僧侣护袍。过关后有韩凯蒂加入。

第二十七关　夹　击

大家听到有一队迦纳残兵在附近山谷撤出，便分兵夹击迦纳军残部。三个回合后，敌军首领艾文会向你投降。准予投降则加入你的队伍，不同意投降则可多得经验值。本关宝物有小还丹、幻之镜（上方商店门口岩石处）和运动散。

第二十八关　小人国（隐藏关卡）

上一关中湖中小岛的召魂猫后的两个点是隐藏关卡小人国的入口。走进入口，是条仅容一人穿行的小路。走到尽头可看到一些小人。此时祸害小人国的几只猫怪出现了，彦清风便为这些小人除害。对付这些猫怪用较高级的风系魔法或蛊术攻击有奇效，别的攻击都没有好效果，但时间久了也能消灭猫怪。本关的宝物为微笑的面具。

第二十九关　寻找圣剑

虽然奥里王软弱平庸，但对他进攻仍是师出无名，在秋月的建议下，彦清风便带领大家前往加隆神殿寻找圣剑。圣剑自从被孟祈用来打败黑魔神后，便被放在加隆神殿中。神殿中有不少召唤精灵和元素守护着圣剑，数量众多，实力也很强。此役要发挥局部优势兵力，利用精灵的克星施展不同的法术。消灭众精灵就可拿走圣剑。如果消灭那只召唤巨神，则在其身后可发现隐藏关卡的入口。本关宝物有射手弓、精灵的法衣、精晶石（中上石桥的地砖）、战术仪、光明圣剑。

第三十关　圣殿秘室（隐藏关卡）

走进召唤巨神身后的入口，众人发现连孟祈都没有找到的密室，里面的灰尘和陈旧机关说明很多年都没有人来过这里了。本关敌人强大，只能硬打。本关宝物有妖精药罐（中间走道处）、地灵珠和祖母绿。

第三十一关　为民除害

取得圣剑后，有一村民来求援，大家便帮村民消灭在附近出没的小地精，保护庄稼不受侵害。这时又出现少女小灵，请求大家不要伤害它们。这时可让队员站在军旗上，地精就无法抢到农作物，10个回合后，小灵便会召回所有的地精，并加入队伍。本关的宝物有无极战衣、光之矛（巨岩上方的草地）、水蛭（水桶左边的草地）和2个魔花。

第三十二关　解救王宫

迦纳军指责奥里国放走了彦清风等人，藉此攻打奥里国。奥里国抵挡不住，国王仓惶出逃，不知去向。依琳娜出面安定人心，号召大家抵抗迦纳部队的进犯，同时派骑兵队长韩凯蒂向彦清风求援。彦清风回师奥里城，参加奥里的保卫战。敌人分三批出现，离得最近的是拦截彦清风的部队，要尽快消灭他们，然后就去消灭敌军主将。此役拖得时间长了，依琳娜就会被杀，

此役便以失败告终。本关宝物有钢盔和水晶杖。战争胜利后，英雄们受万民拥戴。便请彦清风娶依琳娜为妻。如答应，可名正言顺地登上奥里国王位(接第三十四关)；如不答应婚事，则接第三十三关和三十五关)。

第三十三关　出　击

彦清风谢绝了奥里国人的结婚请求。宫中气氛有些不快，这时有一部分迦纳残军在海岸附近出现，彦清风便带着大家去消灭这股敌人。此役敌方大将艾文在第三回合后投降。本关宝物有腐尸藤、臭蛋（中国沙丘上的岩石）和香料。

第三十四关　刺　客

(接三十二关) 彦清风率领伙伴击退了迦纳国的部队。回到奥里王城时，受到举国欢迎，并颁以护国勋章。同时举行了与依琳娜的婚礼。盛大婚典中，出现几名刺客，如果蓝色同调石没有给隐者看的话（隐者会换掉宝石)，刺客要求以宝石换人质，如果将宝石给刺客即可息事宁人。如果不同意拿宝石换人质，则需上前救依琳娜。彦清风此时如果是剑士系或骑士系，则未走到依琳娜跟前她就已被刺客所杀。如果已是法师系，并已学会“流星风暴”，可用传送术接近依琳娜，攻击杀手头目一次，可能还有希望。战胜后，婚礼继续举行。本关宝物有贤者之书、魔法之酒、运动散、生命之果、香料。过关后依琳娜和韩凯蒂加入队伍。

第三十五关　陷　阱

传闻有个着装怪异的男子在山区出现，好像是当年的孟祈。大家便急忙赶去找他，在树林遇到百花香杀手的伏击，才明白这原来是一个陷阱。杀手要清风交出蓝色同调石（如果未给隐者看过的话)，但大家宁愿和他们一战。本关的宝物有玛瑙（中部草地处)、杀手令和兴奋剂。

第三十六关　重返故土

婚后，清风准备返回雷夫大陆，他们来到奥里国的的一个小港口，看到夜魔女的部队和刑天的部队正在交战，清风决定对刑天的部队发动突袭。此役以消灭刑天的部队为胜利，因此可移动到刑天的部队后面进行攻击。本关宝物有隐形药水（右方码头两凸起石地间)、小还丹（下方桥上的的石地)、运动散和魔花。(下接五十一关)。

第三十七关　海妖之难

彦清风想到艾斯大陆找到雪儿，完成无双女王的托付，便离开雷夫大陆

向东行，在海上遇到海妖群。大家在船舷边应战，这些海妖的克魔是火系魔法，可用会火系的魔法英雄将它们消灭。海妖的毒液会让人中毒，战斗中要当心。本关宝物是海妖竖琴、环形甲（船舱左下方）。

第三十八关　佣兵集团

最终将海妖歼灭，但大家也中了海妖死尸散发出来的毒气，被迫抛锚上岸。上岸后遇到夜魔女的部下，他们发现海妖死尸，推测英雄们已经中毒便跟踪而来。他们抢先上岸，在岸上严阵以待。由于大家中了毒，无法使用魔法和剑术，此战打得异常艰苦。开始时最好往后退，在第五回合会出现一队佣兵。佣兵首领斗罗神是当年随孟祈讨魔的史莱德，只有朱迪认得他。在佣兵的帮助下，打得只剩下头目地魔磬。利用地魔磬近身不能攻击的弱点，将他团团围住断打，便可得胜。本关宝物为魔花（南方宝箱旁边）、降魔铃、魔法之酒和妖精药罐。

第三十九关　寻找解药

史莱德告诉大家在死亡峡谷里生长着一种奇异的珍珠花可作解药，便前去寻找。大家寻路上山，躲开路上的许多让人不能动弹的麻痹草，消灭野兽和怪物，在山顶找到珍珠花。这时出现少女小灵，问明大家找解药的原因后，会帮助大家解毒，大家恢复如初，并有小灵加入。本关的宝物为降魔铃、鳞片甲、护身丝衣。

第四十关　明锡风云

原来小灵是雪儿的徒弟，由小灵带路，大家前往明锡岛寻找雪儿。岛上与刑天及其手下遭遇。队伍中如果有秋月，刑天会要求秋月跟他走，如果放她走，可免掉一场战斗（且以后刑天和秋月会加入队伍）。如果不放她走，秋月对清风的好感便大大增加，但要和刑天展开一场恶战。

由于所走的路线不同，会出现以下情节：在恶战开始之前，芙蓉出来与刑天说了几句话，刑天便带着他的部队撤退了。彦清风大惑不解，要求芙蓉说明。此时有两个选择，如果刨根问底，芙蓉会离开队伍；如果不再追问下去，则芙蓉会留下来（如果宝石让隐者看过的话，下一关才可能进入主控室）。

本关宝物为仙丹、七彩镜盾、魔法之酒、大型头盔和水晶杖。

第四十一关　震旦科技

见到雪儿后，清风将无双托付的盒子交到雪儿手上，盒子里是一颗同调

宝石，与孟祈、雪儿和杨铁手上的另三颗同调宝石合用，可以打开这个岛上的武器库，里面存放着当年克制黑魔神的武器。雪儿将自己那颗同调宝石交给清风，便叫小灵领着众人直奔地下洞穴。由于只有两颗同调宝石，虽然能够打开武器库，但也触发了警报系统，引来大批机器人。如果宝石被隐者调换过的话，需要将机器人全部消灭才能过关。若没有调换宝石，则在两个回合后，机器人小队长便发出命令结束战斗。本关宝物有太阳石。

第四十二关　主控室（隐藏关卡）

彦清风一行进入神秘的主控室，如果两颗宝石都是真的话，此关很容易就过了。如果其中有假，还需与守卫的机器人战斗。此役地形不利，可将敌人引到开阔地，聚而歼之。然后得到现代化的武器，要注意在左上方找到穿甲飞弹和光线枪。

第四十三关　白特王国

由于当年雪儿曾帮助过白特国国王奥古斯都，大家便前往白特国寻求帮助。但此时白特国，从地穴里钻出来的怪物正横行肆虐。国王为了探明究竟，前往地穴探险未归。大家扫荡完地面上的怪物后，白特国的士兵便会问下不下洞找国王。如果下去则连打四层地下洞窟（第四十四关至第四十七关），如果选择不下洞则要到奥里国岸边，看到魔女部与刑天部在争斗（第三十六关）。

第四十四关　隐洞第一层

彦清风受白特国军队长的委托，进入地穴寻找白特国王奥古斯都。由于此关和以下三关都不能回村庄恢复体力，要慎用敌我皆伤的魔法或剑术。本关宝物为智慧果和鸡蛇抓（部队出现处附近的草中）。

第四十五关　隐洞第二层

此关与上关相似，宝物有隐形药水和兵法书（我方脱离点下方荒地处）。

第四十六关　隐洞第三层

此关敌人很多，可用牧师或修女去对付僵尸。宝物有雪蛋（正上方岩地处）、通神草（左上方草丛中）和隐形药水。

第四十七关　隐洞第四层

此关敌人多而强，多为穴居兽和地龙，用魔法和剑术较有效。要想进下一隐藏关卡，则不要杀死那只地龙。宝物有玛瑙和力量辉石。

第四十八关　地下宫殿第一层（隐藏关卡）

上方高地有块方格的草地与周围的平地不同，在上面踩一下，出现秘密洞口。大家继续探险。下去这个地宫殿后，第一层有把魔剑飞雪，要想得到它必须先制服它。本关宝物为仙女带（北方雕像右上方红地砖处）、贤者之书和杀手令。

第四十九关　地下宫殿第二层（隐藏关卡）

大家在第二层遇到秋月的大师兄任天。他被刑天打败后便躲在这里苦练“九天神剑”，结果有些走火入魔，非要拿彦清风试剑不可。打败任天后可得到天清剑，然后继续向下走。

第五十关　地下宫殿第三层（隐藏关卡）

在第三层，大家遇到一群怪物。打败它们后返回地面。此关宝物有巨兽卵（召魂猫左下方地砖处）、鸡蛇抓（左上方岩石处）、魔王的点心（地龙后方的石地）和闻香瓶（中间地砖处）。

第五十一关　海岸守备队

（上接第三十六关。）彦清风等人得知迦纳帝国发生内乱，各个统领正划地为王，便趁机返回故土。上岸后遇到一队海岸守备队在附近打劫，便上前打了一仗。从幸存的小兵口中得知，由于杨铁不理政务，帝国已处于分崩离析的边缘，刑天与百花香部副统领楼兰努力维持社会，但百花香不知去向。本关宝物有钢靴和塔盾。

第五十二关　鹰族战士

鹰族已被夜魔女攻城，昊率部投敌被封为天魔，并组织起鹰族战士去对付反抗的民众。天魔昊得知彦清风一行人在附近便打算消灭清风以提高自己的威望。如果戴薇拉在队伍中，战斗一开始就会有部分鹰族的战士倒戈相助。如果戴薇拉不在队伍中，5个回合后，敌伏兵现身，解决掉敌伏兵后，戴薇拉出现，他是在被押往京都的途中被一神秘女子所救的。本关宝物人通神草和大地战鼓。

以下第五十三关至第五十七关根据不同走法而出现。

第五十三关　多情剑客

再往前行，只见刑天率部挡住去路。刑天为兑现彦清风上次交还秋月时的承诺，下令撤去部下，要求与彦清风单挑。如果单挑胜，进入第五十四关，

可使刑天和秋月加入队伍。若混战胜，则刑天和秋月便作仙侣之隐。

第五十四关　清风与刑天

清风同意与刑天单挑，二人来到山顶，如打胜，则使刑天和秋月加入队伍。下接第五十八关。

第五十五关　无敌剑阵

如果秋月在队伍中，清风一行便可看到刑天带领他的剑士兵团布下无敌剑阵，就等彦清风的到来。为了消灭迦纳国的有生力量，此役非打不可。本关宝物有魔力护袍和无名剑谱。下接第五十八关。

第五十六关　百花香仙子

如果芙蓉不在而宝石在手中，则在靠近森林的路上，遇到久候多时的百花香杀手。此役在第二个回合后，芙蓉以迦纳军统领百花香的身份出现，并向彦清风索取宝石。交不交宝石会导致成败从而导致最后出现不同的魔王。结果交出宝石，她会带走大部分人，此役就容易打过关。如果拒绝交出宝石，便需与芙蓉打一场。本关宝物为魔法之酒和黑魔杖。下接第五十九关。

第五十七关　花去飘香

如果芙蓉不在队伍中且宝石已失，则遇到百花香军团副统领楼兰领兵挡住去路。此役的过关条件是战胜楼兰。本关的宝物是魔法之酒和魔力冠。下接第五十九关。

第五十八关　百花香军团

在通过刑天的无敌剑阵后，便见到百花香军团挡住去路。为首的是百花香，要求彦清风交出同调宝石。如果交出宝石便带领大部分手下离开，如果不交宝石难免一场恶战。本关宝物为闻香瓶和魔法之酒。下接第六十关。

第五十九关　双剑合璧

此关共有黄金剑士 14 名，魔剑使和大剑师 3 名，以及刑天和秋月。此役要集中优势兵力打败刑天或秋月，避免让他们使出双人剑术。本关宝物有无极仙丹和无名剑谱。

第六十关　崩坏的秩序

（上接第五十八关或第五十九关。）现在的迦纳国因内乱四分五裂，在通往帝都的大道上时常可以看到逃难的人群。继续前进的彦清风等人在一个村庄见到一群盗匪正在抢劫，便上前阻止。打败山贼，老百姓却责怪他们消灭

了维持社会秩序的刑天部队和百花香部队，才使得盗贼如此猖狂。面对百姓有4种态度可供选择：1. 不太赞同；2. 反驳；3. 认错；4. 不置可否。如果认错，才可进入隐藏关卡。如果不认错，便要直捣贼窟，将功补过。本关宝物有仙女带和化石草。

第六十一关　贼　窟

彦清风面对如此淳朴的村民，表示要尽力弥补过失，得到村民的谅解。村民将他们引到盗贼出没的山脚下。通过对敌山寨的观察，大家决定先击破山贼后，再前往京都。此关地形不利，可让敌人从山上跑下来送死。

第六十二关　选　择

这一关敌人分散在两个路口把守。右边的路口通向赤子国，据说夜魔女正在挖掘古代遗迹。走此路要消灭夜魔女部，前往赤子国救无双女王（第六十三关至第六十四关）。左边的路口通向皇家墓园，据说恶鬼王正在召唤黑石的魂魄，走此路要歼灭恶鬼王手下，然后赶去破坏召唤黑石的仪式（第六十五关至第六十六关）。本关宝物为智慧果、水晶盾和小还丹。

第六十三关　迷　阵

夜魔女在赤子国征召了大批民工挖掘古代遗迹，想从中找到强力的法器，以增强自己的实力。当她得知彦清风一行正往这里赶来，便排出一个迷阵。一开始彦清风险些落入敌人包围之中，脱离大家的清风急忙向众英雄靠拢。此役在夜魔女和天魔昊加入战团后，打起来更加吃力。本关的宝物为大还丹、鸡血石和赤子灵戒。派一个队员走到清风撤离的地方，可发现隐藏关卡的入口。

第六十四关　灵　穴

清风他们来到一处荒凉的地方，便与这里的怪兽打了起来。第九回合后会出现几只召魂猫。此役可让队伍中稍弱的队员增长经验值。本关的宝物有巨兽卵、暗黑力盾、玄龟外甲、闻香瓶和生命之果。

第六十五关　黑石魂魄

（上接第六十二关。）恶鬼王想召唤出五百年前被打败的黑石魔王的魂魄，彦清风决定去阻止它。此时恶鬼王正用村民的血破坏封印的效力，然后施展召唤黑石魂魄的程序。清风一行赶到皇家墓园，打败守卫在墓园外围的猪头龙，然后冲进墓园，要求在25个回合内消灭恶鬼王或覆面法师中的一人就算

胜利。本关宝物有恶魔之铃和臭蛋。在恶魔之铃所在的宝箱往上一步即为隐藏关卡。

第六十六关　疯人院（隐藏关卡）

此关显现出游戏的幕后英雄，他们将自己设计成魔头，并有几千点生命值。此关对于练功不足的人是不容易打过去的。

第六十七关　黑暗佣兵

众人齐奔帝都，进行最后决战。在城郊，遇到帝国守将雇来的骷髅兵。第二个回合后，这些黑暗佣兵提出得到钱就会撤兵。此时可给可不给，都不会影响以后的剧情，但如果实力不够强，可使这些雇佣兵练功。本关宝物有贤者之书和暗寂珠。

第六十八关　指向帝都

打败黑暗佣兵后，杀到城门口，城门已被逃回的士兵和百姓强行打开。帝国守将聚集起逃回的军队作垂死挣扎，由此展开了一场内城攻防战。第12回合会有敌援军出现，还会出现一名宝石商人，可让清风装备上玫瑰石、祖母绿和翡翠3颗宝石中的一颗，靠近商人，便可与他做交易。本关宝物有仙女带和杀手令。

第六十九关　死守宫门

攻进内城后，迦纳士兵已做鸟兽散。但百花香军团的副统领楼兰组织起禁卫队死守宫门，与彦清风做最后的抵抗。在战斗中根据前面的走法，会出现夜魔女或恶鬼王，嘲笑了楼兰后，便先行入宫去了。左边河流处有处高低不平的地方是通往隐藏关卡的入口。本关宝物有玻璃鞋和微笑的面具。

第七十关　帝都的监狱（隐藏关卡）

大家发现了迦纳帝都监狱的入口，便冲进监狱中，打败那些将军。

第七十一关　黑石魂魄

如果前面选择的是去赤子国，则因恶鬼王召唤出黑石的魂魄而实力大增，此时他正守在皇宫内室前，等待清风一行的到来。如果此时手中有光明圣剑，则可上前一剑劈死黑石，然后再与恶鬼王斗，相对容易一些。没有光明圣剑，打起来就比较艰苦一些。本关宝物有玻璃鞋和魔神的妖斧。

第七十二关　赛莲的魔戒

如果第六十二关选择的是去皇家墓园，则此时清风进入皇宫内室遇到的

是夜魔女。此役要注意夜魔女手下的人大多具有远程攻击的能力。本关在夜魔女脚下有罕见宝物。宝物有灵光法盾、仙女棒、饮血魔枪和魔力权杖。

第七十三关　合　体

如果宝石还在，则进入此关。打败所有敌人的彦清风，最终见到了杨铁。和黑魔神一体的杨铁，有时也能控制自己，让手下觉得不解。此时他留下恶魔与众人交手，自己撤进后殿。对付恶魔，要靠其克星神职人员来对付，本关的宝物有魔王的点心、无极仙丹和暗寂战甲。

第七十四关　魔神大帝

消灭所有恶魔后，众人再次面对已与魔神合为一体的杨铁。对于杨铁所说的话有3种选择。如果说他吹牛，他会叫出几个守卫者帮忙。不相信他的话则会形成正面作战。半信半疑则他会采用偷袭的手段。本关宝物有金刚战甲和炎魔狮子盾。

第七十五关　复仇魔神

如果宝石已失，则进入此关。彦清风打败敌人后进入正殿，最终见到了杨铁。宝座上坐着一位女子，杨铁在旁边又哭又笑。这女子就是百花香（芙蓉）。原来芙蓉想法搞到同调宝石，打开主控室找到方法，使黑魔神脱离杨铁的身躯，又将孟祈、雪儿和无双骗到这里，和清风他们一起目睹苏醒后的杨铁对自己所做的忏悔。这一切都为的是要复仇。因为10年前孟祈他们消灭了被黑魔神附身的迦纳大帝，也就是百花香的父亲的时候，正是目前这个情形。为此众人上前围住芙蓉大战起来。本关的宝物有魔王的点心、无极仙丹和圣光战甲。

战败后的芙蓉向内室退去，这时会出现选择，选清风一人去追（第七十七关）或大家一起追（第七十六关）。

第七十六关　仙与魔

芙蓉退入内室，大家一起追了进去，再次出现的芙蓉变得更加强大，打起来更为费劲。本关宝物有金刚战甲和炎魔狮子盾。

第七十七关　内　室

清风自己一人追进内室，失败后的芙蓉也有所悔悟，向清风诉说了一段往事后就离开了。如果曾经打败过疯人院里的6位疯子，队伍中又有神秘卷轴，则会出现最后一个隐藏关卡。

第七十八关　英雄冢（隐藏关卡）

此关所有的魔头聚集一堂，而彦清风只能派出4人应战。不过勇者古特力和芙蓉也会出手相助。本关宝物为3个魔王的点心。

游戏秘技

1．游戏技巧

（1）19奇石中只有3颗有特殊作用，分别为玫瑰石、祖母绿和翡翠。在第68关“指向帝都”中，装备其中一颗走向战场，便可与第12关出现的珠宝商人作交易。

（2）游戏中的魔法采用五行相克的道理，例如用火系魔法攻击水精灵所造成的伤害是原来的3倍，而对火精灵造成的伤害是原来的十分之一。

（3）攻击者的位置比被攻击者高一格，则攻击力增加25%，侧面攻击敌人也可增加25%，从背后攻击敌人可增加50%，命中率也有所提高。

（4）不同兵种间也有相克现象，如战士克剑士、剑士克骑士、骑士克战士。

2．秘技功能菜单

在游戏中按Esc键显示功能菜单，然后同时按下U和J键，要求输入密码，此时输入“860420”即开始作弊模式。此后按F10键会显示功能开关屏幕，说明秘技开启成功。这个功能屏幕的内容如下：

（1）Save Man Location　存贮当前人员位置，此功能使用要小心。

（2）Debug Auto Save = Off　调试自动存贮，此功能使用也要小心。

（3）Display Location = Off　显示当前坐标位置。

（4）Display Memory = Off　显示内存情况。

（5）Get Object　得到物品。

（6）Get Money = 5002900　获得金钱数，此值过大会变负值。

(7) Allms Count = 99　捐献的次数。

(8) Save Treasure Location　保存本关的宝物位置，需输入文件名。

(9) Event　事件，改后可能会影响整个故事流程。

(10) Hard = 3　难度级别。

(11) Player Public Value　1 - 名声，2 - 评价，3 - 伊娃的好感度，4 - 芙蓉的好感度，5 - 依琳娜的好感度，6 - 秋月的好感度，7 - 关卡计数。

(12) Exit　退出。

3. 秘技热键

启动秘技后，按以下键可得到相应的秘技：

Del：用鼠标圈住敌人后，按此键即可杀死。

Alt + A：显示游戏版本和及版权信息。

Alt + B：截取整张地图图像。

Alt + C：截取当前屏幕。

Alt + E：用鼠标圈住敌方或 NPC 已行动过的人物后，按此组合键可使其再次行动。

Alt + N：直接过关。

Alt + R：用鼠标圈住彦清风方已行动过的人物后，按此组合键可再次行动。

Alt + T：可使行动过的敌方人物再次行动。

Alt + V：用鼠标圈住目标人物后，按此组合键可更改以下属性：

(1) HP　生命点，最大值为 3000；

(2) MP　法力点，最大值为 999；

(3) SP　精力点，最大值为 999；

(4) Strikeback　反应点，最大值为 999；

(5) Attack　攻击力，最大值为 999；

(6) Defend　防御力，最大值为 999；

(7) Fencing　剑术，最大值为 999；

(8) Tactics　战技，最大值为 999；

(9) Exp　经验值，最大值为 999；

(10) Mode　自动作战的人工智能模式；

(11) Type　第二人工智能模式，此项最好不要修改；

(12) Skill Value　技巧，其中 1 为剑，2 为刀，3 为杖，4 为弓，5 为斧，6 为枪，7 为地魔法，8 为火魔法，9 为风魔法，10 为水魔法，11 为黑暗魔法，12 为神圣魔法，13 为召唤魔法，14 为蛊术魔法，15 为仙术魔法，16 为单人剑术。

(13) 无

(14) (X，Y)　人物所在位置；

(15) Item　为本人物获取指定的物品（编号 1～254)，其中有些物品会影响剧情的发展；

(16) Exit　退出。

物品的代码如下：

兵器类

1－短剑，2－长剑，3－阔剑，4－青霜剑，5－巨剑，6－银剑，7－龙泉剑，8－三尖两刃剑，9－玄铁重剑，10－光明圣剑，11－焱魔剑，12－古剑，13－古剑，14－光聚集成剑，15－天靖，16－地宁，17－弯刀，18－长刀，19－毒杀刀，20－锁链刀，21－双刃砍刀，22－武士刀，23－杀手刃，24－九环大砍刀，25－冰霜刀，26－风魔快刀，27－无影破甲刃，28－短杖，29－长杖，30－法杖，31－檀木法杖，33－水晶杖，33－黑钻杖，34－仙灵杖，35－七彩杖，36－奥里传国杖，37－轮转法杖，38－仙女棒，39－魔力权杖，40－短弓，41－长弓，42－十字弓，43－弓箭枪，44－射手弓，45－神木弓，46－爱神之弓，47－轰天炮，48－连弯，49－射日大弓，50－短斧，51－战斧，52－巨斧，53－双刃斧，54－爆烈斧，55－回旋飞斧，56－裂地斧，57－兽王战斧，58－大地之斧，59－魔神妖斧，60－长矛，61－长枪，62－骑士枪，63－穿甲

重枪，64－光之矛，65－太极矛，66－雷鸣矛，67－圣骑士银枪，68－龙王战戟，69－饮血魔枪。

铠甲类

70－布衣，71－皮衣，72－僧衣，73－皮裘，74－旅行服，75－丝衣，76－魔导士长袍，77－修行者法衣，78－护身丝衣，79－精灵的法衣，80－僧侣护袍，81－魔力护袍，82－冰心法衣，83－雪蚕丝衣，84－光明圣衣，85－黑暗亵衣，86－仙女彩衣，87－忍者服，88－银丝战衣，89－无极战衣，90－龙筋战衣，91－正气战衣，92－皇袍，93－皮甲，94－硬皮甲，95－环形甲，96－锁子甲，97－鳞片甲，98－青铜铠甲，99－精铁铠甲，100－战斗铠甲，101－水晶战甲，102－黑武士铠甲，103－圣骑士铠甲，104－龙鳞甲，105－勇者的铠甲，106－玄龟外甲，107－圣光战甲，108－暗寂战甲，109－飞行装甲，110－金钢战甲。

头盔类

111－布帽，112－皮帽，113－护头，114－头盔，115－大型头盔，116－钢盔，117－铁面具，118－武士面具，119－骑士头盔，120－龙鳞头盔，121－水晶头盔，122－霸者的皇冠，123－法师帽，124－魔力冠，125－巫蛊覆面，126－智者之冠，127－神官之冠，128－辉石法冠。

靴类

129－布靴，130－皮靴，131－长筒皮靴，132－铁皮靴，133－马靴，134－长筒护腿，135－钢靴，136－骑士靴，137－忍靴，138－武士靴，139－高级战靴，140－疾风靴，141－龙麟靴，142－魔法靴，143－玻璃靴。

盾类：144－木盾，145－小圆盾，146－皮盾，147－青铜盾，148－镶铁盾，149－魔法盾，150－精钢盾，151－塔盾，152－水晶盾，153－龙牙盾，154－七彩镜盾，155－巨魔塔盾，156－能量盾，157－灵光法盾，158－暗黑力盾，159－炎魔狮子盾。

宝物类

160－太阳石，161－金钢石，162－虎眼石，163－月长石，164－粉晶石，165－黑曜石，166－玫瑰石，167－蛋白石，168－猫眼石，169－孔雀石，170－鸡血石，171－祖母绿，172－珊瑚，173－琥珀，174－刚玉，175－碧玺，176－玛瑙，177－珍珠，178－翡翠，179－灵符，180－水晶球，181－圣器，182－天使之笛，183－恶魔铃，184－巨神号角，185－战斗力仪，186－个人传送器，187－贤者之书，188－杀手令，189－仙女带，190－地灵珠，191－水华珠，192－风动珠，193－火神珠，194－圣光珠，195－暗寂珠，196－赤子灵戒，197－红色同调石，198－蓝色同调石，199－绿色同调石，200－紫色同调石，201－赛莲的魔戒，202－邪神护身符，203－降魔铃，204－审判法典，205－护身项链，206－微笑的面具，207－丑陋的面具，208－海妖竖琴，209－幻之镜，210－大地战鼓。

使用的道具：

211－药草，212－疗伤草，213－小还丹，214－大还丹，215－魔草，216－魔花，217－香料，218－闻香瓶，219－魔王的点心，220－解毒草，221－化石草，222－通神草，223－金仙草，224－蛊神雕像，225－神秘卷轴，226－水蛭，227－兴奋剂，228－力量辉石，229－龙之麟，230－妖精药罐，231－智慧果，232－兵法书，233－无名剑谱，234－生命之果，235－魔法之酒，236－仙丹，237－隐形药水，238－巨兽卵，239－臭蛋，240－雪蛋，241－鸡蛇爪，242－恶魔之瞳，243－腐尸藤，244－解麻草。

后加的物品：

245－冬瓜流星锤，246－独角兽战衣，247－光线枪，248－穿甲飞弹，249－行气散，250－运功散，251－无极仙丹，252－绝命仙丹，253－银梭流星弓，254－蓝色同调石，255－保留。

4．“复制”指定的人物

将鼠标置于空白处，按 Ins 键则造出一个指定的人物，造出太多的人物会造成内存不足。

(1) 选择人物派别：0 为彦清风方；1 为友军；3 为敌军；4 为王级敌军；4 为会撤退的友军。

(2) 新复制人物的编码（1～1620），决定此人是什么职业和形象。计算公式：（职业编号 -）×10 + 等级。例如想叫出大剑师 5 级，编码为（6 - 1）×10 + 5 = 55。职业编号下文提供。

(3) 自动作战人工智能模式；

(4) 第二人工智能模式，不必修改；

5. 选关

修改存盘文件 U&JOX.SAV，各关的代码位于 SECT 0000，DISP0101，代码及其代表的关卡如下所示：

01	赤子王城	02	北驿小径	03	小镜河	04	兵器塔
05	狼窟	06	梅里镇	07	隐居处	08	鹰族山谷
09	丘陵山道	0A	遗迹	0B	楼历神殿	0C	哨站
0D	奇幻森林	0E	镜湖城	0F	崎岖山道	10	渔村
11	普利兹港	12	内海	13	奥里小港	14	市郊监狱
15	奥里王城前	16	奥里王城内	17	荒野森林	18	奥里王城前
19	圣殿	1A	农田	1B	奥里王城田	1C	滨海小丘
1D	圣殿	1E	荒野森林	1F	滨海森林	20	小人国
22	荒凉海岸	23	采药山	24	明锡岛	25	明锡岛
26	明锡岛	27	白特王国	2E	深山古道	2F	奥里商港
30	沿海哨站	31	小山谷	32	平原	33	平原
34	疏林	35	疏林	36	疏林	37	密林
38	小镇	39	岔路口	3A	皇家墓园	3B	赤子王城
3C	大草原	3D	迦纳王城外	3E	贼窝	3F	大岩洞
40	疯人院	41	迦纳王城内	42	迦纳王城内	43	迦纳王城内
44	迦纳王城内	45	迦纳王城内	46	迦纳王城内	47	迦纳王城内
48	迦纳王城内	49	剑仙岛	4A	行宫	4B	将军府
4C	无悔居	4D	英雄冢				

6. 职业编号

1	战士	2	剑士	3	高级剑士	4	银剑士
5	黄金剑士	6	大剑师	7	斥侯	8	游击兵
9	流浪汉	10	游侠	11	圣游侠	12	次级武士
13	中级武士	14	高级武士	15	将军	16	大将军
17	忍者	18	上忍	19	修士	20	牧师
21	祭司	22	主教	23	大神官	24	贤者
25	骑枪兵	26	旋风骑士	27	黄金骑士	28	飞鹰骑士
29	飞龙骑士	30	黑骑士	31	暗黑骑士	32	格斗者
33	圣战士	34	光明战士	35	永恒战士	36	终极战士
37	女战士	38	猎人	39	弓箭手	40	神箭手
41	弩手	42	连弩手	43	刺客	44	杀手
45	皇家杀手	46	修女	47	圣徒	48	女祭司
49	女主教	50	女神官	51	圣女	52	咒术师
53	蛊术师	54	女巫	55	巫师	56	魔女
57	魔术师	58	法师	59	大法师	60	魔法导师
61	魔导士	62	魔剑使	63	十字骑士	64	闪电骑士
65	玫瑰骑士	66	飞马骑士	67	圣龙骑士	68	白衣骑士
69	圣臀骑士	70	皇家骑士	71	魔法骑士	72	术士
73	幻术师	74	灵术师	75	飞仙	76	剑侠
77	御风剑士	78	飘渺剑士	79	剑圣	80	贵族
81	审官战士	82	祈祷师	83	公主	84	鹰战士
85	飞鹰战士	86	遨翔者	87	冒险者	88	施法者
89	领主	90	圣者	91	圣骑士	92	龙领主
93	勇士	94	斗剑士	95	英雄	96	剑狂
97	剑痴	98	多情剑客	99	无情剑客	100	女妖
101	大君	102	百花香仙子	103	忍者战士	104	地魔
105	天魔	106	人魔	107	猪头龙	108	妖术师
109	皇帝	110	幽魂	111	大魔王	112	地精灵
113	火精灵	114	风精灵	115	水精灵	116	金刚元素
117	烈焰元素	118	闪电元素	119	冰雪元素	120	恶魔
121	天使	122	守卫者	123	兔狼	124	大师
125	蝙蝠	126	鹰勇士	127	飞鹰勇士	128	树妖
129	盗贼	130	地精	131	国王	132	战士
133	法师	134	海怪	135	水蛇	136	保留
137	自动士兵	138	战斗机器人	139	魔剑	140	穴居兽
141	地龙	142	粘怪	143	僵尸	144	僵尸王
145	猫怪	146	传说勇士	147	主控台	148	学徒
149	骷髅兵	150	骷髅王	151	剑魔	152	女王
153	作家	154	医者	155	佣兵	156	商人
157	长老	158	小孩	159	男村民	160	女村民
161	国王	162	渔夫				

国王密使Ⅳ之希望之旅

Heir Today，Gone Tomorrow ★

推出时间：1997 年

出品发行：Sierra 公司

别　　名：《国王密使Ⅳ之大海在望》

游戏类型：冒险类

□□评价：

这个游戏沿袭了前几集的故事，颂扬了积极向上的精神。

故事背景

格雷厄姆（Graham）前往达文特里（Daventry），从莫达克（Mordack）的魔爪下救回了绿岛的公主卡西玛（Cassima）。格雷厄姆的儿子亚历山大（Alexander）对卡西玛一见钟情，待卡西玛离开后，更是朝思暮想。

一天，亚历山大恍惚之间梦见到了卡西玛的倩影，只是卡西玛美丽的眼睛流露出忧郁之色，亚历山大不解其意，前思后想不能释怀，决定去找寻挚爱。他告别亲人，凭着星象作导航，扬帆出海。

游戏攻略

王室岛

在大海中航行了三个月，终于在望远镜内见到朦胧的岛屿轮廓，但还没来得及高兴，一场大风暴骤然而至，船沉没了，所幸的是亚历山大被冲到了沙滩上。

亚历山大移开沙滩右侧的木条（Plank），见到一个宝箱（Treasure Box），拿走宝箱里面的金币。再拾起沙滩左侧的王室戒指（Royal Ring），前往内陆。过了十字路口，Crossroad 首相告诉亚历山大，卡西玛不久将与他完婚。亚历

山大不信，便被赶出了城堡。

来到城堡的另一面，见到城墙上长满青藤（Vines），尝试攀藤几次后，只得放弃。只好四处游走。经原路回到十字路口，向左来到村庄，和一个卖灯的老头聊天，得知老头是以灯易灯。

走入书店（Bookshop），与老板交谈。老板说此处为王室岛，并说码头的老水手对周围岛屿所知甚多。拿起桌上的一本书看（The Charming of the Age）。门旁书架上有些赠阅的书，拿起一本书（Boring Book）读了一下，特没劲，收好，以后再读吧。在右侧的书架上找到了一些爱情诗集（Love Poetry），于是拿了一本看看，由于书籍过于残破，跌落一页情诗（Love Poem）。他拾起地上的情诗。亚历山大看到桌上有本魔法书（Spell Book），有意购买，只可惜不卖，只能用另一本稀罕的书交换。

离开书店，到隔壁商店。与老板交谈，得知这里的东西可以用等价物品交换。他用一枚金币买了机械夜莺（Mechnical Nightingale），而其他物品还有箫（Flute）、点火器（Tinder Box）及画笔（Artist Brush），以后可以以物易物。他吃了一粒桌上盘内的薄荷糖（Mints）后，又拿了一粒。

再返回书店时，见到一个胖子坐在椅子上阅读。上前与他交谈，他不理睬，向他出示戒指后，得知胖子叫乔罗（Jollo），是王室小丑（Jester）。从他所说的情况看，首相所说的十分可疑，因此对卡西玛的处境十分担忧。

亚历山大离开书店，前行再左拐便来到码头（Pier）。在一艘船上敲了敲门，向老水手费里玛（Ferryma）作了自我介绍。老水手便邀他进船舱里谈话，得知商店老板有魔法地图（Magic Map），可以任意穿梭于绿色群岛，并送了桌子上的兔子脚（Rabbit 's Foot）给他。在码头不要理睬水里游泳的顽童，不要下水游泳。

回到商店里，以王室戒指换取魔法地图，并见一个黑衣老人也在吃薄荷糖。这个黑衣人是首相的手下沙米尔（Shamir），他回报首相说亚历山大已取得魔法地图。首相听说后，命他通知其他岛屿处于警戒状态。（留意桌上神灯的形状，以后有用。）

奇幻岛

亚历山大返回海边的沙滩，使用魔法地图，前往奇幻岛（Island of Wonder）。

在奇幻岛的沙滩上见到水里浮着一张字条（A String of Letter）。等字条漂

上岸后拾起一看，上面写着“你想去哪里?”（Where are you going……?”）在沙滩上有一只睡不着的蚌，于是拿出那本特没劲的书，读给蚌听。听得蚌不断打呵欠，乘机拿出壳内的珍珠（Pearl），返回王室岛。

王室岛

亚历山大又回到那家商店时，老板正把不要的东西丢弃在门口的大罐（Big Pot）中，从大罐中找到一个墨水瓶，但摇起来又不像是空的，往身上泼，才发觉原来是隐形墨水（Invisible Ink）。来到店里，用珍珠换回王室戒指。

在十字路口见到一只夜莺，也许是卡西玛的莺儿辛辛（Sing Sing），于是用机械夜莺来吸引辛辛，并把戒指交给辛辛。辛辛飞走后不久，又飞了回来，带来卡西玛的红丝绒发带（Red Velvet Hair Ribbon），里面包着一束秀发（Strand of Hair）。亚历山大于是又把情诗交给辛辛，这次它带回来的是卡西玛的一便条（Note）。

圣山岛

亚历山大回到沙滩，用魔法地图来到圣山岛（Isle of the Sacred Mountain）。在圣山岛的沙滩上拾得一根黑色羽毛（Coalblack Feather）和一朵丑花（Ugly Flower）。然后又前往奇幻岛。

奇幻岛

在岛上，亚历山大往内陆走时在树林中遇到五个侏儒怪挡住了去路。原来他们是守卫奇幻岛的奇幻五妖。他们排成一线要测试亚历山大，如果发现他是异类，就会把他扔进大海。于是亚历山大用香味浓烈的丑花对付嗅觉灵敏的大鼻王（Old Tom Trow），用机械夜莺的歌声对付大耳王（Hark Grovernor），用薄荷糖对付长舌王（Grump-Frump），用兔子脚对付巨掌王（Trilly Dilly），用隐形墨水对付大眼王（Old Bill Batter）。

应付了奇幻五妖后，向东来到书虫（Bookworm）的家，把便条给书虫看。亚历山大看到旁边的蜘蛛网（Spiderweb），拉一下网下的丝（Thread），趁着黑寡妇（Black Widow）走开时，拿走网旁的纸（Paper），上面写着“爱”（Love），接着风吹走了纸。

到内陆的沼泽地（Swamp）。拿走牛奶草（Milkweed）上的奶瓶（Milk Bottle）。看梾木树（Dogwood Tree）和猫尾草（Cattail Flourish）后，便去奇

妙花园（Wonderful Garden）。

花园内长满奇花异草，有巨齿草（Snapdragons）、依墙花（Wallflower）、婴儿果（Bad 's Tear）、攀墙藤（Clining Vines）、酸葡萄（Sour Grapes）及西红柿蔓（Tomato Vines）等。亚历山大拾起地上的烂西红柿（Rotten Tomato），并和园内的花草一一问好。墙上有一个洞，透过洞往外看，看见墙外是象棋国（Chessland）的入口。

正在向象棋国的守卫说明来意时，红白二后来到，二人争论着离去，红皇后留下了红色围巾（Red Scarf），拾起红围巾离开。

在奇幻花园拾取了一个冰山雪莲（Iceberg-Lettuce）后，前往野兽岛（Isle of the Beast）。

野兽岛

在野兽岛上，亚历山大看到树上吊着一只四不象怪物，很同情他，把字条（Sentence）交给他，并答应带他回家。前行来到沸水池，把冰山雪莲放入池中，使池水温度下降，然后安然走过水池。把枝桠上吊着的灯拿走。往前来到玫瑰园，园丁让他进园交谈。亚历山大见他两眼闪光，觉得情形蹊跷，就没有入园，只是拿走了地上的砖。

带着四不象怪物回到奇幻岛，将其交给书虫，原来他们是好朋友，不过四不象外出迷了路。书虫为了报答亚历山大，送了一本名为《XX 谜语》（The X X Riddle Book）的书给他。

王室岛

亚历山大回到王室岛上，返回村庄，看到墙上贴了公主将与首相完婚的公告。亚历山大走进书店，用谜语书换取了那本魔法书，仔细阅读了起来，书里介绍的三种法术，一是马良之笔法术（Magic-Paint-Spell）、暴雨滂沱法术（Make Rain Spell）及冥兽降伏法术（Charming A Creature of the Night Spell）。然后，又到商店用机械夜莺换取箫，再拿一颗薄荷糖，前往奇幻岛。

奇幻岛

来到奇幻岛的奇幻花园，亚历山大先躲在花墙后面吹箫，使巨齿草和依墙花随歌起舞，趁机捉住了奇洞兽。他拿走了椅子上的一个茶杯，把一瓶牛奶给一个婴儿喝时，其它婴儿大哭了起来，他趁机用杯装了一些婴儿泪水，然后前往沼泽区。

在沼泽区，亚历山大正用茶杯装泥时，一枝竹说那是污泥（Swamp Sludge），不是软泥（Swamp Ooze），便向它请教，但它很傲慢。旁边一块木看不惯，便争论了起来。亚历山大把臭蕃茄递给一块木，一块木便向一枝竹身上扔去，一枝竹也扔过来一些软泥，一块木只好与一枝竹和解。亚历山大便用杯从一块木身上装了一些真正的软泥。

王室岛

返回王室岛的商店，以箫换取点火器。经过城堡时，看见几个女人进入城堡，可能是准备婚礼的女工。亚历山大来到城堡后面，把奇洞兽放在城堡墙上往里看，看到了地牢。

圣山岛

亚历山大来到圣山岛的沙滩，看见岩上的五处石刻，这五处石刻，即五道谜题。如要上到崖顶，必须先解谜题。

解第一道谜题只需按顺序按下“RISE”四个字母即可；第二道为“SOAR”；第三道谜题只要按下图顺序按下三个石盘即可；第四道谜题只要依次按下“TRANQUILITY”（平静）、“AZURE”（天蓝色）、“CATERPILLAR”（毛毛虫）、“AIR”（空气）四个图案；第五个答案只要依次按下“ASCEND”即可。

石一②	石二③	石三④	石四①

来到崖顶后，有个黑衣老妇让他去吃黑莓。亚历山大看到她那闪烁的眼睛，知道有诈，没有去吃黑莓。等她自动消失后，见到黑莓草后有一个小洞口，于是便爬了进去。拿出点火器，点着蜡烛，见洞的另一旁有一个较亮的洞穴。在右方的出口处有一株薄荷草，摘一片叶，依原路出洞口后往北去，来到飞翼国。飞翼国的两名守卫（Winged One）便带他去见族长。

飞翼国

飞翼国的族长阿苏尔（Load Azure）说象棋国的红白二后偷了他们的族宝金羊毛。并说他的女儿塞莱斯特（Lady Celeste）被牛魔王（Minotaur）掠走，希望他能相助把女儿救出地下陵墓。亚历山大答应后，族长便派守卫送他前往陵墓。

进入陵墓后在右拐处拿了一个骷髅头（Skull）；返回再向里走，左拐处按下图的步法便可避免被暗箭射着。在尽头处可见到茜莱斯特，但两眼闪着金光，因此不要理她。右拐拾取木盾，在前左拐尽头可拿取古币；转回再左拐可把砖头卡在齿轮下，以免被压成肉酱；再向前左拐到尽头可下到底层。

	8			
9		7		3
10		6	4	2
		5		

在底层，用点火器点着火把。走到一个地方听见隔壁传来咆哮声，于是把奇洞兽放在右面的墙上，从洞中看见牛魔王掀起挂毯（Tapestry），后面有个秘门开关，魔王打开秘门后进入。虽是一墙之隔，还是绕了半天，才到刚才看见牛魔王的地方。在这间有挂毯的石室里，按照牛魔王的方法掀开墙上的挂毯，用墙上的机关打开秘道，便可去往牛魔王的老窝（Minotaur' s Lair）。此时牛魔王正扑向塞莱斯特，便上前阻止。在对峙中，亚历山大用红围巾把牛魔王引入火坑，救出族长的女儿。塞莱斯特为了感谢救命之恩，送给亚历山大一把匕首（Dagger），并由一秘道离开陵墓。

族长阿苏尔见到爱女，十分感激亚历山大，将他引见给法师（Oracle）。法师送给他一瓶仙水（Sacred Water），并告诉他如要前往冥界，把两个冤魂带回人界，必须先去雾之岛找德鲁依人（Druid）查询。

雾之岛

拿出魔法地图前往雾之岛。在岛上听到北方传来鼓声，不理它，往西走吧。来到村子时，村内空无一人，在坑内拿了一块煤及屋外的镰刀后去往奇幻岛。

奇幻岛

亚历山大来到奇幻花园，在咖啡厅里拿了一个小瓶子，上面写着“请喝我吧!”，喝后即不醒人事。醒来后见到白皇后，把煤送给白皇后，得到两只臭蛋（Spoiled Egg）。

野兽岛

在野兽岛上，以木盾挡住石头箭手的箭后便可进入玫瑰园。摘下一朵白玫瑰后，要进入野兽的花园阳台，却被玫瑰丛挡住了去路，用镰刀把玫瑰丛劈开。进入野兽花园。遇到野兽，交谈中得知他的徽章（Heirloom Coat of Arm）被德鲁依人抢走。并要亚历山大马上找来一位美女。自愿嫁给他，就能恢复英俊的面容。亚历山大自告奋勇充当月下老，野兽给他一枚家传的戒指。

王室岛

来到王室岛，在村子和码头间的房子看到飘蒂（Beauty）小姐正在屋外修剪玫瑰丛，于是上前交谈，并把白玫瑰及戒指送给了她。小姐便随亚历山大来到野兽岛。

野兽岛

飘蒂小姐随亚历山大来到野兽花园后，小姐自愿与野兽完婚，解除了野兽的咒语，恢复了英俊的面容。这对新人送给他一面照妖镜及飘蒂小姐的旧衣裳（Beauty 's Maiden)。等新人进屋后，亚历山大来到喷水池旁。把仙水倒入灯内，混和了软泥，并在喷水池接了一些水，三种东西混合后，拿出魔法书，制成暴雨滂沱法术所需的神奇茶壶。接着在玫瑰园里再拿一朵白玫瑰后便返回王室岛。

王室岛

在王室岛的十字路口，他把白玫瑰交给辛辛，辛辛一去便不复返了。

(至此有两个结局，玩者可随意选择。)

结局一：

亚历山大前往商店，以点火器换回机械夜莺，在店外和换灯老头交换灯，以猎手灯（Hunter 's Lamp）换回一个蓝色长颈灯（右起第二个），然后来到城堡。见一群村女走入城堡，卫兵并未阻拦，便在路边的小茅屋（Small Hut）内换上飘蒂小姐的旧衣服，大模大样地走进城堡。

到了大厅（Grand Hall）后，脱下女装，放在右侧的花瓶里。走上右面的走廊（Hallway）躲在柱后，走廊内守卫森严，无机可乘，只得返回大厅，改走左面走廊。在柱后听到卫士沃尔夫（Wolf）和贝（Bay）说卡西玛公主找不到辛辛而心情忧郁。于是趁守卫转身之际，走出走廊，把机械夜莺放在地上，

走入墙凹（用手形图标往柱子上一按），躲在柱子（Pillar）后面。

守卫见到机械夜莺后，捡起来送往队长沙拉丁（Saladin）处。亚历山大看了一下墙上的肖像（Potrait），画上正是卡西玛的父母。他把肖像放在地上，拔起墙上的钉子（Nail），然后回到走廊，进入首相的卧室（Bedroom）。在卧室里发现桌上有一黑檀木盒子，内有一张字条写着密码“ZEBU”。接着他用钉子打开一旁的箱子，拿走了一份文件，检查了衣柜。然后从钥匙孔向外看，确认走廊中没有守卫后，离开首相的卧室。把钉子放回墙上（把钉子图标往亚历山大身上按），按原样挂上肖像。回到走廊（Back Hallway）时听见有人哭泣，可能是卡西玛，于是在屋门前低声叫着她的名字，果然是卡西玛。亚历山大把匕首由门缝递给卡西玛，然后跑回西面走廊的凹处（Alcove），躲在柱后。待沃尔夫和贝经过后，趁着他们面朝走廊时，疾速溜回大厅。

此时卡西玛已被带走，王室大厅（Throne Hall）里传来婚礼进行曲，亚历山大马上跑往那里，但被沙拉丁拦住了去路。亚历山大把偷得的文件交给沙拉丁看，结果激起了沙拉丁的正义感，和他一起进入王室大厅。王室大厅中正在举行婚礼，亚历山大忙上前阻止，但卡西玛竟然下令杀掉他，于是他拿出照妖镜一看，原来是由沙米尔变的。首相见事情败露，命令沙米尔肆意杀戮，自己溜往圆塔（Round Tower）。

亚历山大追杀首相来到塔顶。首相被逼得无路可走，叫沙米尔来对付亚历山大。沙米尔的火球进攻十分利害，亚历山大给沙米尔吃了薄荷糖，沙米尔再发出的火球竟打到了自己身上。首相见状，拔出佩剑，砍向亚历山大。亚历山大忙拿起了墙上的重剑（Very large-or-nate-ceremonial-sword）自卫。大战一轮后（把剑形图标往首相身上按），亚历山大渐处于下风，幸而松了绑的卡西玛用匕首刺了首相一刀，他便乘机把首相刺死。

结局二：

雾之岛

亚历山大前往雾之岛，但被德鲁依人促住，关在吊笼里用火炙烤，所幸魔法神灯咒起暴雨滂沱法术，一场大雨把火熄灭。德鲁依人慑于神威，将他释放，并告诉他要去冥界必须要寻得死神的坐驹黑色飞怪（Night Mare），它常飞往人界觅食毒黑莓。此外，德鲁依人说其族宝橡树苗（Miniature Oak Tree）被飞翼人所盗。

亚历山大回到村庄休息。拿出骷髅头，在火坑内装了些未燃尽的炭。他记起在圣山岛的沙滩上拾得黑色羽毛，想是飞怪的，于是前往圣山岛。

圣山岛

来到圣山岛崖顶，果然见到飞怪，但它十分胆小，所以不能接近。亚历山大把卡西玛的头发放在盛有未燃尽的炭的骷髅上，再混入臭蛋，施行冥兽降伏法术，飞怪被他所驯服，载着他飞往冥界。

冥　界

来到冥界，黑飞怪飞走了。亚历山大见到 4 个冤魂，与中间一对手挽手的幽魂交谈后得知他们正是卡西玛的双亲。诉说首相乘他们睡觉时行刺，希望他能为他们报仇，并送给他一张地狱通行证。

告别他们后，在前往地狱的路上遇到一个女鬼魂，请他帮她找回儿子埃尔（Ail)，并送给他一块手帕。继续前行来到地狱入口。见地上放着一对骨头，他奏了一曲（Play Small Bone on Large Bone)，看得白骨将领们手舞足蹈起来，并掉下白骨钥匙（Skeleton-Key)。他拿起白骨钥匙后，出示了地狱通行证便进入地狱之门。

亚历山大小心地在地狱内前进。路上见到一具武士的骸骨，其右手戴着铁手套（Gaunt-let)，上有一首诗。他拿起手套后继续前行，不久来到冥河岸边，用茶杯盛了些冥河水，再用古币贿赂舵手查龙（Charon）渡河。

过了河来到鬼王殿大门（Gate）前，命令大门打开。大门化成狰狞的面孔，说他必须猜出谜题（Riddle）方可入内，答案是爱（Love)。

进门后来到鬼王殿，由死神的左右手引见死神。向死神出示铁手套，死神说要带走卡西玛的父母必须使他掉泪。于是亚历山大拿出照妖镜，让他看看自己的丑貌，自以为天下第一美男子的死神看见真面目后果真伤心得掉下眼泪。于是亚历山大便和卡西玛的双亲返回人间。

王室岛

三人回到王室岛后，卡西玛的父母便去找救兵讨伐首相，而亚历山大则去往商店，以点火器换了画笔，并用猎手灯换来一盏蓝色灯。

亚历山大到城堡外墙，用飞怪毛搅和茶杯内的混合物，制成墨汁，用画笔醮墨在城墙上画一道魔法门，然后施以马良之笔法术。

由魔法门进入城堡后发现有三间囚室。走入中间囚室见到小孩的鬼魂，

想是埃尔，便把手帕交给了他，小孩拿了手帕后，十分高兴，告诉了亚历山大秘道的入口。

在东走廊（East Hallway）找到一间屋子，原来是小丑乔罗的房间。把蓝色长颈灯交给他，然后走到北走廊（North Hallway）。来到一副武士盔甲前，扳运其右手，走进秘道。从墙隙看见守卫们在谈论魔法室的秘语“阿里”(Ali)。向上走，看见了卡西玛。卡西玛叮嘱亚历山大要小心，而他则把匕首交给卡西玛自卫。

由秘道出口走入首相的寝室，在桌上的木箱内看见密码“Zebu”，用白骨钥匙打开木箱，拿走文件，由秘道返回。走到魔法室（Magic Room），对着门说“Ali Zebu”把门打开，进门后掀起桌上的布，看见桌上有野兽的徽章、象棋国的唱歌石、飞翼人的金羊毛及德鲁依人的橡树苗。真相大白了，首相要引起各族人的纷争。

离开魔法室，王室大厅已奏起了婚礼进行曲。他要入内，却被沙拉丁拦住，于是他拿出首相的文件，证明首相的恶行。进入大厅，阻止婚礼，卡西玛竟然叫沙拉丁杀掉他。

此时，幸好国王和王后赶到，并认出卡西玛是沙米尔假扮的。由于自己所做的坏事被一一揭穿，气急败坏的首相叫沙米尔杀死众人，自己逃往圆塔，亚历山大追杀而来，见到卡西玛被绑在一旁，沙米尔也被首相叫来助阵。

这时，小丑乔罗到来，把沙米尔的神灯交给亚历山大，于是亚历山大用它降服了沙米尔，并和首相展开了殊死搏斗。最终杀死了首相。王室举行盛大婚礼，有情人终成眷属。

游戏虫手记

(1) 在结局二中，也可用薄荷糖对付沙米尔，但亚历山大父母不会出席婚礼。

(2) 进入陵墓前，应收集全砖块、奇洞兽、点火器和红围巾。如果不全，族长阿苏尔会让亚历山大找齐物品后再进洞。

(3) 沙米尔会变成各种人形或动物，如果遇上双目闪光的人物即为沙米尔所变。

(4) 在雾之岛拿了未熄的灰烬后要马上去圣山岛找飞怪，否则灰烬熄灭了就拿不到了。同样，在奇幻岛拿到冰山雪莲后也要马上前往野兽岛，否则冰山雪莲化掉也再拿不到了。

剑侠奇缘

Jian Xia Qi Yuan ★

推出时间：1997 年
出品发行：金山公司西山居工作室
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演类

□□评价：

游戏容量为 85MB（2CD），另外还有 21 首 CD 音乐。画面采用 320×320 的分辨率，具有中国画画风。游戏采用多线路、多结局的结构形式，游戏策划和故事情节很丰富。游戏的宝物不是用钱购买，而是要靠寻宝获得，因此与往常的同类游戏相比，宝物也就显得珍贵一些。游戏的攻击采用敌我双方同时跳起攻击，使战斗画面更为真实一些。

故事背景

南宋初年，金人肆虐中原，虎视江南，同时收买朝中奸臣和武林败类，建立秘密组织五色教，密谋杀害抗金将领和武林义士。这时出了一位少年英雄，这就是游戏主角独孤剑。独孤剑是当年天心飞仙四大剑客之一的仙剑独孤云之子。独孤云当年同飞剑客张风去金国准备救回被金人掳去的靖康二帝，但张风被金国高手天剑客南宫灭收买，反过来杀了独孤云。独孤剑被师傅刘轻舟收养，一直在衡山学习武术。

游戏攻略

衡　山

这天独孤剑正在练剑，师弟卢青匆匆跑来告诉他师傅受了重伤，独孤剑急忙上山去见师傅。师傅已奄奄一息，原来他下山刺杀金国宰相挞懒时得到一份黑名单，返回来时受到大批五色教徒的截杀。师父临死前告诉独孤剑他在打退敌人后将这封黑名单藏在山下的一个树洞里，让独孤剑取回，送给武夷山掌门柳中原。说完就气绝身亡了。

独孤剑在房间中找到一些补给品后下山，在一棵有血的树上找到那份黑名单，并击退了要来抢夺黑名单的红衣人的进攻。黑名单上第一位就是柳中原。独孤剑向东来到武夷山，在山前问樵夫上山之道，从后面的栈道上了武夷山。但此时柳中原已去了临安。

临　安

独孤剑来到临安，却听酒馆老板说柳中原已经回武夷山去了。在与城内的人们交谈中听说最近城里有个采花大盗时常出没，专门抓身穿绿色衣服的少女。在临安城东南的民居中见到等夫 3 年的赵七娘。回到酒馆让周木匠去娶她，促成一段好事，得到女儿草等物。在怡红院见到被秦桧手下吕文才将军卖到这里的秋雨姑娘，答应为她到宋朝军队里找她舅父刘将军，得到红玉一块。西门口何员外家的女儿何梅被人掳走，何员外请独孤剑帮忙找回女儿。回到酒馆，在酒馆二楼有个叫路达的人说要朝廷向金国上贡金钱、美女以求平安，独孤剑听不下去，与少侠张如梦一起教训了路达一顿。一旁一直坐着喝酒的人走了过来，这人是与父亲齐名的心剑客方勉，但张如梦对方大侠很为冷淡，使独孤剑有些疑惑不解。方勉走后，张如梦举出方勉种种小人之举，让独孤剑好生疑问。

张如梦走后，张的妹妹张琳心来找哥哥，与独孤剑邂逅相逢，独孤剑望着她心生爱意，但初次见面，只能目送她离去。张琳心刚下楼，就被采花大盗抓走，独孤剑赶到楼下时已晚了。听前往碧霞岛方向的东城门守军士兵说，采花大盗带着张姑娘越过城墙向碧霞岛方向去了，但又不让任何人出入。独孤剑想起在赌场中无心国事的吕文才将军，不妨找他拿出城门的令牌用用。

独孤剑来到赌场，打败吕将军后，拿着令牌出了东门。来到渡口，却因雾大没人敢渡他出海，一个渔夫说这种天气只有老王才能出海。独孤剑找到

老王，老王也不想在这样的天气里出海。出门后听说城中贾老实对老王有过救命之恩，因此赶回临安城中，在客栈的院子里找到贾老实，贾老实提出要得到南宫彩虹姑娘的一滴眼泪。

独孤剑来到怡红院，一名保镖守在南宫彩虹的门外，要五百两银子才可以进去。独孤剑没有那么多银子，只好施展轻功，从怡红院右墙边跳到南宫姑娘的房间（有银子的也可从正门进去，在二楼屏风处对话）。南宫姑娘没有刁难，虽没有给他眼泪，却也用茶杯装一滴清水给了他。

碧霞岛

拿这滴眼泪给贾老实，一起出城找到老王，说动老王渡独孤剑来到碧霞岛。杀掉岛上所有杀手，在岛的东边发现退潮后露出的石墩，由此通向另一个小岛的山洞。在山洞中看到张琳心与采花大盗搏斗被打昏过去，独孤剑及时赶到，打败采花大盗，救出张琳心。由于天色已晚，老王不想当夜赶回临安，独孤剑便在洞中生起火来，与醒来的张琳心谈起两家的恩怨。此时听到洞中有呼救声，便寻声进洞的深处救出被采花大盗抓去的何梅。

临　安

将张琳心送回临安后，在临安东门外遇到张如梦。这次是张如梦从妹妹口中得悉独孤剑的身世后，找独孤剑决斗的。他们俩为了父辈的恩怨在城墙上打了起来，两人皆负重伤，但独孤剑稍胜一筹。一个蒙面女子救走了张如梦。

当独孤剑醒来，发觉已睡在客栈里，身上的血书已不见。听客栈老板说是张琳心救了他，便去找张琳心。在城墙上找到她，得知她把独孤剑送到客栈后，她父亲也来了，见到血书，觉得重要，便拿着血书去武夷山了。听罢，独孤剑急着要赶往武夷山，张琳心也要求同去。（此时如果到何员外家，见到何梅。如答应成婚，则为游戏的一种结局。）

武夷山

独孤剑和张琳心来到武夷山脚下，听到一声惨叫，赶紧上山。两人杀退拦在路上的杀手来到山上，见到满地尸体。一名身负重伤的武夷山弟子告诉二人武夷山受到五色教的攻击，柳中原带着弟子把敌人引进后山的禁地了。独孤剑随即进入机关重重的后山禁地，和张琳心打开了一个个开关，后来在一个石室中，发现了武夷山掌门柳中阳和五色教教主留下的开功秘笈《凤舞

九天》和《风雷九州》。二人学会两门绝学后，继续寻找柳中原。通过两排铁刺后，发现4个开关，打开其中3个（自左向右为下、上、下、下），便听到铁门打开的轰响。寻声进入室中，见到柳中原和五色教主的杀手头目正在殊死搏斗，二人上前救出柳中原。柳中原临死前告诉他们，那份血书是五色教暗杀的名单。他正要说出独孤家与张家的恩怨，却因伤重而死去。

临　安

回到临安，发觉街道冷冷清清。原来张风被秦桧指为奸细，张府也为吕文才带兵查抄。二人打听到吕文才去抓段铁匠，便来到城北段铁匠家中，正见到吕文才逼段铁匠交出女儿和巨阙剑，段铁匠不从，吕文才便拔刀砍向段铁匠。二人上前，杀死吕文才。段铁匠临死前将女儿段芙蓉托付给他们，请他们把段芙蓉送到成都姑妈家。

二人回到张府，杀死门口的士兵，进入后院。见到老家人蒋伯。蒋伯说吕文才带人抄过家，要找什么东西，家人都跑散了。他还告诉张琳心，老爷留下一首诗后就走了。诗曰："一片红花园中栽，花蕾尚小屋生苔；晓风逐地道清幽，紫气一出城外来。"张琳心悟出诗中隐藏的"花园小屋地道出城"，带着独孤剑来到后花园的放杂品的屋子里，下地窖，踩下桌子左边的一个秘密开关，打开墙上的一道暗门。从暗门后的秘道走到临安城外。离出口不远处，正遇上张风与天剑客南宫灭打斗。张风不敌，受了重伤。二人上前赶走了受了伤的南宫灭。

此时张风给独孤剑一个报父仇的机会，独孤剑考虑再三，决定不杀张风，但严厉喝问张风为何杀他的父亲。张风道出事情原委，原来当初独孤云和张风去金国营救二帝，见宋朝一文人正要向金人献一份绘有宋朝地形的《山河社稷图》，二人决定先夺下宝图。图是夺下来了，但独孤云不幸被擒，张风藏好图后去营救独孤云时也被抓住，只好诈降，多疑的金人要张风杀死独孤云来证明自己是真心投靠。已被南宫灭挑断手脚筋络的独孤云自知不能活，便激张风动手。杀了好友的张风得到金人的信任，后被派送秦桧府前往大宋。在秦桧的帮助下进入重要部门为官。张风破坏了秦桧许多阴谋后，终为秦桧所怀疑，因此要除掉张风。张风虽躲过秦桧，却没有躲过南宫灭。说完张风便去世了。独孤剑决定依张风所言，去找回《山河社稷图》献给国家。独孤剑知道血书上第二人是华山派的掌门顾枫大侠。决定赶在黑名单上暗杀时间十月十二日之前赶到华山去通知他。此时临安城中的乞丐小雷也赶到此地，

大家到渔村找到老王，见到段铁匠托付于此的段芙蓉。段芙蓉得知独孤剑为她报了父仇，便把巨阙剑给了独孤剑。在渡口老王的帮助下，大家坐船前往华山。

华　山

上岸后，独孤剑与张琳心去华山，而小雷与段芙蓉去成都。独孤剑二人来到华山脚下的石塘镇，得知华山派掌门顾枫和师弟林海要决斗，赶紧上山。看守路口的华山弟子却不相信年纪轻轻的独孤剑是衡山派掌门，不放二人上山，只好下山。山下的小村庄里有位老人说，樵夫李三经常从一条小路上山打柴，但李三到长安去了。听完后二人便到长安城中去找李三。

长　安

城门旁卖菜的老人说李三因得罪了城中权贵姚知节的儿子而锒铛入狱。独孤剑二人一愁莫展，在酒楼遇到喝酒的张如梦。张如梦见到他们，让他们先等一会儿，便走出酒馆来到长春楼。见姚公子正在威逼一姑娘，不从便要卖她为娼，张如梦趋身上前，用醉拳将姚公子教训了一顿。随后赶来的独孤剑带走姚公子，要到大牢里救出李三。

在牢中，利用姚公子救出李三和天王帮右使杨湖。杨湖为表示感谢，给了独孤剑一个天王令。有了此令可自由出入天王帮。独孤剑二人回到酒馆，把姚公子交给张如梦后赶回华山。

华　山

在石塘镇村北的一间房子里找到李三，从一条小道上了华山。李三给二人搭了便道，送二人过了一处天险。两人继续上山，途中遇一位华山弟子匆匆下山。这一天已是十月十二日，虽然他们紧赶慢赶，但还是来晚了，顾枫已被师弟林海以比武竞选掌门为名杀死了。二人正想问个清楚，却被林海诬为金国探子，幸有心剑客方勉出面，挽了一场打斗。由于这次决斗正大光明，找了各派掌门来监督，因此并无林海暗杀的把柄。二人被林海赶下华山。到了山脚，张琳心想起上山时看到的那名匆匆下山的华山弟子甚为可疑，觉得那人必知隐情，想找那人问个清楚。

长　安

来到长安城中常春楼上，找到那位华山弟子，把他捉到城外树林中。这人是林海的侄儿林对儿，经一蒙面人指点，逼问出林海投靠五色教，偷偷下

毒耗掉顾枫的武功，然后用比武的方式杀掉顾枫，登上帮主的宝座的事实。

华　山

独孤剑二人带着林对儿上华山。林海见事情败露，与二人打了起来，结果被打死了。独孤剑与方勉交谈，得知去少林寺的小路。二人便从华山山顶右面的小路来到少林。

少林寺

二人来到少林，却找不到无虚大师。在右边的小院与小和尚元真对话，到大雄宝殿后找回被师兄元通抢去的泥人，交给元真，得知无虚方丈在密室中闭门修练，不见外人。二人来到达摩堂秘室外，无虚大师不开门。看墙上的那首诗，用激将法将无虚大师激了出来。独孤剑告诉无虚大师名单上下一个要杀的目标就是他时，无虚大师说最近庙里出现一名刺客，几次对他行刺都被他躲过，他怀疑刺客是寺中的和尚。看到这张血书，无虚大师认为第四个应是韩世忠元帅，第五个自然是岳飞元帅。

为找出寺中的刺客，二人在寺中停留了几天。这天，来到少林寺林塔，遇见一名可疑的和尚，便上前盘问，几句话那和尚便露出马脚，一下子便把他抓住了。那人供认是五色教教徒，二人也冒充五色教中人，想诓出谁是寺中的刺客，但假和尚怎么也不肯说。张琳心想出一计，回到寺中，请无虚方丈召集众僧，把假和尚的消息告诉所有的人。然后偷偷回到塔林，不久便见到少林的无相大师出现，见四周无人便一刀杀死假和尚。此时无虚大师、独孤剑、张琳心现出，无相自知中计，使出轻功逃跑了。独孤剑到藏经阁学会一式“天魔解体大法”（此招式只能在与南宫灭决斗时使用）。

朱仙镇

独孤剑二人来到朱仙镇，听说书人讲了一段八大锤的评书。从村北来到韩世忠元帅的营帐前。得知韩世忠不在营中，张琳心因与韩世忠夫人有旧，得以入帐见到梁夫人，同时也把暗杀名单的事告诉了梁夫人。二人又来到岳飞元帅的营中，只见到岳云，得知岳飞上前线观察敌阵去了。岳云请他们去大营不远的朱仙镇休息，明日再来，二人回到镇上，在酒馆里遇到正在寻找师兄独孤剑的师弟卢青。卢青将师傅留下的丹心宝剑交给他们便离去了。

第二天，二人来到岳营。在议事大帐中，岳飞正满腹心事地踱来踱去。原来金国派来一名小将陆文龙，英勇无比，连伤岳家几名大将。老将王佐自

断一臂去金营诈降，试图劝说陆文龙投宋，但去了很久没有消息。岳飞担心老将安危，十分焦急。独孤剑得知岳飞的心事后，自告奋勇前往金营打探。在营中领得二套金兵服饰，走出岳营，想起临安城中秋雨姑娘托付的事，便来到韩世忠的大营，在营门口遇见刘云将军。将秋雨的事告诉刘云，并将红玉还给了他，进营把五色教将派人行刺的事告诉了韩世忠。

金　营

随后二人来到金兵营外，在森林里换上金兵的服饰后，施轻功潜进金营。在金营陆文龙的帐中，王佐将军正在向陆文龙讲述陆的身世。陆文龙的父母原为宋朝官员，金兵入侵时率部抗金不幸阵亡。金国四太子金兀术见他机灵可爱，便收他为义子，教他习武，成为金军中的一员大将。半信半疑的陆文龙问有何信物证明，他的乳母告诉他，当时陆文龙的父亲将遗书藏在一柄名为丹心剑中。后来中原有人来金营救陆文龙，虽然没有救走，但把丹心剑拿走了。帐外的独孤剑和张琳心听到此外，便进帐把丹心剑交给陆文龙，陆文龙取得遗书一看，才知自己认贼作父，便要去干掉杀父仇人金兀术。王佐劝他不要冲动，不如先去投靠岳飞，再图后事。陆文龙听从劝告。同王佐一同投奔岳飞大营。

独孤剑听到金兵运来火炮铁浮陀的消息，就来到金兀术的营帐前，打死了守帐的两名金军，进入大帐。此时金兀术和南宫灭进来。南宫灭让金兀术先走，三人战了起来，独孤剑知武功不如南宫灭，便使出玉石俱焚的“天魔解体大法”将南宫灭炸死，自己也被震得经脉尽断。眼见得周围大批金兵涌了过来，一名蒙面大侠将他们救出，送回朱仙镇客栈。

朱仙镇

蒙面侠客把他们送到镇中，什么也没有说就离开了。张琳心望着受伤的独孤剑束手无策。王佐将军也特地前来看望，表示可请兵营中最好的医生来治疗。但客栈老板说，独孤剑的伤势只有天山的千年雪莲和长白山千年双头人参做药才能救得。老板拿出自己珍藏的一颗药王孙思藐所炼制的续命丹，给独孤剑服下，这可延长一个月的生命。王佐愿意派得力人手去寻找其中一种，张琳心感谢之余，便选择去了另一处。

长白山

如果选择去长白山，可在山脚遇见一位猎人，得知要找到千年双头人参

有两个办法：一是山上有一群专以采人参为生的采参人，可请他们帮忙，另一个方法是山上有一朱姓大户，家中就有祖传千年的双头人参。张琳心不会去夺人所爱，便来到山上的窝棚中求采参人帮他采得那株人参，采参人的头儿提出了一个条件，干掉山里的土匪许大马棒。找到许大马棒，将他打死，拿到指南针。回到采参窝棚，将指南针给了采参人，得到双头人参。

天　山

如果选择去天山，则要注意天山会定时出现雪崩。在天山找到雪莲姥姥的洞穴，战败雪莲姥姥后，可在洞穴深处选择打开一个宝箱，只有一个里有雪莲王，其余打开后就会送命。张琳心绕开陷阱，最后在右下方的宝箱中找到千年雪莲。

朱仙镇

张琳心赶回朱仙镇客栈，王佐将军派去的人也找到了另一种药村。客栈老板将两种宝物混合制成了药，给独孤剑服下，独孤剑很快就醒了。醒后的独孤剑决定先回中原，两人一同来到渡口，王佐正在渡口等候。他原来是洞庭湖天王帮的左使，朝廷曾派岳飞镇压过天王帮，现任天王帮帮主杨瑛的父亲就是当时被杀的。后来杨瑛派他埋伏岳营，找机会杀掉岳飞。但王佐到了岳营后钦佩岳飞是精忠报国的将军，便一心辅佐岳飞。最近听到消息，天王帮又要派人来暗杀岳飞，并且得知那幅《山河社稷图》在天王帮的手中。王佐欲请他们去洞庭湖一趟，劝说杨瑛改变初衷，献出《山河社稷图》，赶走金兵，收复中原。独孤剑二人听后，一口应承。得到入天王帮的口令后，便上船前往洞庭湖。

洞庭湖

二人来到洞庭湖畔，在小酒馆中又见张如梦。张如梦告诉他们他最近才查出《山河社稷图》藏在天王帮中，明知入口就在附近，转了几天也没有找到。其实天王帮的入口就在这家酒馆中，在里屋有位老人叫龚错，整天足不出户，见人大谈茶经。独孤剑上前出示天王令，龚错见后，忙打开一扇隐藏在柜子后面的门，但只让独孤剑一人进去，说这是帮规。独孤剑便请他们兄妹俩在外面等候。

天王帮

走出秘道，已在湖中小岛上。独孤剑时而涉水，时而过桥，最后来到天

王帮的大寨门口。对上三句暗号（“洞庭八百里”对“华山三千丈”，“留得青山在”对“何愁没柴烧”，“天王盖地虎”对“大圣镇河妖”），便进到大寨里面。独孤剑来到议事厅，大厅正中是杨瑛，右边是他搭救出狱的杨湖，杨湖热情相迎，左边那位却恶言相向。独孤剑上前拜见杨帮主后，他让独孤剑先到后面花园休息片刻，等他办完事后再说。

独孤剑在后花园转了一会，便要到前面来看看。刚出花园门，一名婢女过来告诉他杨瑛已在树林里等他。来到树林，见到杨瑛，说明来意，杨果然深明大义，同意不去刺杀岳飞，但献不献《山河社稷图》还要与大家商量后再说。这时有人在树顶向杨瑛扔出一枚霹雳弹，独孤剑眼明手快，飞身扑向杨瑛，滚到一旁，霹雳弹就在刚才杨瑛站的地方爆炸了。这时杨瑛头上的头巾被树枝挂掉，露出满头青丝，原来是位女子。独孤剑连忙赔罪。这时杨湖赶到，杨瑛一言不发地走了。独孤剑冒犯了杨姑娘，便跟着来到她的寝宫向她道歉。两人正谈着，杨瑛想起刺客也许听到他们刚才谈到的《山河社稷图》的事，赶忙去查看，见宝图已被人盗走。此时杨湖来了，说帮中弟兄唯独不见右使封玉书，看来封玉书就是刺客。

杨瑛将帮中事务交给杨湖管理，与独孤剑一起去追封玉书。二人出了秘道，发现龚锴遇害。在桌上放着一张字条，是张家兄妹所留，说封玉书去了成都方向，他们先跟去了。

成　都

杨瑛和独孤剑乘船来到成都。在城北一座房子旁边，找到了张琳心，可张琳心看到独孤剑与另一个女子在一起，便任性地走了。在成都城里可去城北的王老一家，帮他找到被隔壁阿二偷走的三百两银子。还可到陈续家探讨棋艺（这两者都是会影响结局的）。来到酒馆，又遇到喝酒的张如梦。他已探知五色教总坛就在城外西北的一处房子里，而且《山河社稷图》已经被一个人带走，他们的暗杀计划也已经改变，但不知具体内容。张如梦打算去追宝图，请独孤剑去五色教探听暗杀计划，说完就动身走了。

独孤剑与杨瑛刚出酒馆，有人过来告诉他们张琳心被抓，想救她就到城外西北的房子里去一趟。

五色教总坛

独孤剑急忙赶到五色教总坛，那里已布下罗网等着他们两人。一进门二

人就中了黯然销魂烟，功力大减。虽是如此二人还是打败无相、封玉书等人，并从他们的口中得知，方勉就是五色教教主，他已到岳飞的大营去了。

剑门关

此时张如梦在剑门关追上了带着《山河社稷图》的南宫彩虹。这对情人为了不同的道路要拼个死活。交手前，他们两人先以苍天为媒、大地作证，私订了终身，并且都立下重誓，无论谁活了下来，都将在青灯古佛下渡过终身。这场决斗以张如梦取胜结束，胜利后的张如梦，抱着南宫彩虹的尸体走进佛寺，渡过后半辈子。

朱仙镇

独孤剑和杨瑛救出张琳心后，来到成都城中段芙蓉家中，段送给他们一幅面具。随后独孤剑一行来到朱仙镇岳飞大营。下船后，杨瑛说帮中有事要办后就先走了。独孤剑和张琳心来到岳营，岳云告诉他们，岳飞和几位将军陪着方勉去凤凰山观察地形去了。独孤剑告诉岳云方勉是五色教主，此行即是来行刺岳飞的。独孤剑请岳云先把岳飞请回来商量对策。等岳飞回来，独孤剑告知方勉的真面目以及此行的目的，并愿意扮成岳飞父子模样，上山去揭露方勉。

独孤剑与张琳心拿出面具戴上，扮成岳飞父子的模样，来到凤凰山上，命其余众将先回营。方勉见剩下岳飞父子两人，露出真面目欲下毒手。独孤剑证实他是五色教主后，摘下了面具。三人打成一团，张琳心一不小心被打下悬崖，这时杨瑛赶到，与独孤剑一起消灭了方勉。

在千绝壁上，回忆起和张琳心的点点滴滴，心碎已极的独孤剑在悬崖边站了一天一夜。陪伴在一旁的杨瑛劝他不要过度悲伤，并告诉他泰山即将举行比武大会，推举武林盟主，建议他去参加。独孤剑想想便启程前往泰山。

泰　山

在泰山上，独孤剑击退了高手们的车轮战，名正言顺地当了武林盟主。但此时独孤剑却厌倦了武林中的纷争，决心隐退江湖。在夺得武林盟主后下山的路上遇到西山居士，得到光盘。山下，正准备返回衡山的独孤剑远远望见两个姑娘的身影，走进一看，竟是张琳心与杨瑛。从此独孤剑和他的两位红颜知己便在衡山过着平淡的生活。

大结局

游戏结局共有 8 种，主要看游戏过程中如何进行，其中 6 种如下：

结局1. 张琳心在长白山抢了朱家的人参。半年后，独孤剑在树林中行走时被一张大网罩住，朱家的后人方雷（即当初的小雷，现为五色教的白剑堂官）替家人报仇，历数独孤剑的错误后一剑刺下。

结局2. 当时张琳心去天山，则游戏结束时张琳心将去天山，只留下独孤剑和杨瑛归隐洞庭。

结局3. 独孤剑在临安准备杀张风。以后在独孤剑苦战群雄夺得盟主地位后，众人前来恭贺后逐渐散去，独孤剑一人独立山顶，望着远去的残阳，张琳心和杨瑛的容貌不断在脑海中浮现，望天地之悠悠，怆然泪下。

结局4. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹必死其一，张琳心救独孤剑时选择天山。则在结局时独孤剑准备回衡山，在长江渡口，与等着他的杨瑛上船扬帆而去。

结局5. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，将红玉归还刘云，但是没有在武夷山前面的樵夫前使用光盘。此后在得到武林盟主之后，在山顶上见到了杨瑛和张琳心。在下山的路上看见两位老人正在下棋，其中一人就是行刺岳飞时被杀的方勉。经方勉解释，才知在朱仙镇所看到的方勉是他的兄弟、五色教副教主方颐，而方勉因10年前和南宫灭一战武功尽失，所以无法对方颐的所作所为进行拦阻。这10年来方勉不但没有透露武功丧失的秘密，还故意声称自己天下第一，使南宫灭10年不敢下江南，使江湖少了许多血腥。独孤剑此时方才明白为什么当时方勉不同二人的父亲去金国城救皇帝。三人在衡山附近的房子里过着很平静的生活。不久，杨瑛产下一子。一天，独孤剑到了衡山，师弟们告诉他岳飞被秦桧陷害，关在临安城大牢里，独孤剑回家告诉两位娘子，决定让杨瑛留在家中带孩子，自己和张琳心前往临安。二人在张府遇到了张如梦和南宫彩虹，4人决定救出岳飞，杀掉秦桧。兵分两路，张如梦和南宫彩去宰相府刺杀秦桧，独孤剑和张琳心去劫岳飞。二人赶到天牢，看守岳飞的狱官说岳飞等人已被带往风波亭。二人出西城，来到风波亭，救出岳飞，岳飞便带着岳云和张宪到瓜州金山寺出家。张如梦和南宫彩虹潜进相府，由于卫兵很多，二人未能杀掉秦桧，但秦桧中了南宫彩虹的玉蜂针，不久毒发而亡。

结局6. 不杀张风，张如梦和南宫彩虹打成平手，将红玉归还刘云，在武夷山前面的樵夫前使用光盘。则在去风波亭之前，在北城门口遇见一老者。老人请独孤剑消灭海盗。使用光盘后进入一个孤岛，打败岛上的海盗后可得

到一物品，而后回到衡山家中。可如此反复而练功升级。然后赶往风波亭，正要救出岳飞，秦桧出现，一场激战后，独孤剑杀死秦桧，岳飞官拜宰相。独孤剑等人随岳飞打败金兵，收复中原，一统江山。

游戏秘技

如果打出一种结局后再想打第二种结局时，可以通过修改的方式改动主角的属性，可免去练功的苦恼。

编辑 save?. bat（? 为存档进度，取值 0 到 4，对应存档 1 到 5），修改的地址如下：

1. 主人公的属性：地址为 SECT 0000. 具体地址如下：

	独孤剑	张琳心	张如梦	杨　瑛
当前生命	0020 - 0021	0088 - 0089	0516 - 0157	0292 - 0293
当前内力	0022 - 0023	0080 - 0091	0158 - 0159	0294 - 0295
最大生命值	0024 - 0021	0082 - 0093	0160 - 0161	0296 - 0297
最大内力值	0026 - 0021	0084 - 0095	0162 - 0162	0298 - 0299
攻击	0028 - 0021	0096 - 0097	0164 - 0165	0300 - 0301
防御	0030 - 0021	0098 - 0099	0166 - 0167	0302 - 0303
经验值	0034 - 0021	0102 - 0103	0170 - 0171	0306 - 0307
等级	0038	0106	0174	0310
佩带兵器	0042	0110	0178	0314
武功	0056 - 0071	0124 - 0139	0192 - 0207	0328 - 0343

其中武功每个字节代表一种武功，武功和佩带兵器的代码见下文。如果属性改得太高了，与南宫灭决战后，他会说："你这个骗子，你用卑鄙的手段赢了我!"将无法过关。

2. 银子：地址为 SECT 0002，DISP0072 至 0075。

3. 物品：地址为 SECT 0002，DISP 0124 至 0379，其数据格式为四个字节表示一种物品，前两个字节为物品代码，后两个字节为物品数量。

物品代码如下：

01	铁剑	02	镇铁剑	03	玄铁剑	04	乌钢剑
05	巨阔剑	06	鱼肠剑	07	紫电剑	08	焚风剑
09	云腾剑	0A	若敖剑	0B	鸿蒙剑	0C	物品 12
0D	物品 13	0E	物品 14	0F	丹心剑	10	包袱
11	钥匙	12	血书	13	茶杯	14	令牌
15	红玉	16	粉盒	17	霹雳弹	18	玉钮
19	银子	1A	天铃	1B	书信	1C	泥人
1D	金兵服饰	1E	指南针	1F	雪莲王	20	双头人参
21	金乌剑	22	光碟	23	面具	24	物品 36
25	物品 37	26	物品 38	27	物品 39	28	药王金方
29	孙子兵法草	2A	蛇胆酒	2B	麝香酒	2C	何首乌
2D	灵芝草	2E	玉露茶	2F	龙井茶	30	女儿茶
31	粽子	32	桃酥	33	米酒	34	虎骨酒
35	虎骨酒	36	田七	37	续命丹	38	当归丸
39	拘杞子	3A	大补丸	3B	铁疾藜	3C	柳叶镖
		3D	匕首	3E	梅花镖	3F	袖剑

4. 武功代码

01	蟒蛇出洞	02	风云突起	03	威镇五岳	04	投石惊浪
05	孤山印月	06	天外飞仙	07	风卷残雪	08	野马分鬃
09	衡山有雪	0A	南岳云天	0B	牧野流星	0C	灵旗幻花
0D	掌上生雷	0E	江南如烟	0F	孤山印月	10	满天花雨
11	碧波临风	12	下三滥	13	风雷九洲	14	凤舞九天
15	血影怒雷	16	夺命枪	17	泼风刀	18	醉拳
19	摘花满天	1A	紫霞神功	1B	混元拳	1C	梅花弄影
1D	龙爪虎抓	1E	天魔解体	1F	天罗掌法	20	龙象九重
21	追魂枪	22	观音散雪	23	金乌刀法	24	劈波裂浪
25	破石鞭法	26	幻影飞狐	27	快风残雨	28	桃花流水
29	月下飞天	2A	长烟落日	2B	雄风凛冽	2C	幻魔雪刀
2D	怒碎天门	2E	力劈华山	2F	破气斩	30	天外神音
31	慈航普渡	32	灭影一刀流	33	神风幻影	34	助纣为虐
35	心剑	36	天地不容	37	雨后彩虹	38	倒转乾坤
39	残阳如雪	3A	孤山印月	3B	天外飞仙	3C	百步神拳
3D	天际惊雷	3E	武功 02	3F	武功 03		

魔法门Ⅲ之幻岛传奇

Might and Magic 3 ★

推出时间：1996年

出品发行：New World Computing公司

别　　名：　/

游戏类型：角色扮演类

□□评价：

游戏容量为4MB。游戏让玩家率领多达8人的队伍穿行于泰拉星球美丽的世界，怀着一颗侠义之心纵情探险。

游戏是多线式故事构架，如果一条线索完不成时，可放在一边执行其他任务。游戏在摧毁敌方总部后，敌人打掉一个少一个，不至于要把时间全耗在扫荡没完没了的敌人的艰苦历程之上。游戏采用3D主观视角，带给玩家更多的临场感。

游戏用键

A：攻击

B：撞墙

C：法术

D：遣散

I：时间

M：地图

O：逃跑

Q：快检

R：休息

S：射箭

U：物品

V：笔记

F1～F8：队员资料

F10：隐藏屏幕

Tab：系统功能视窗。

游戏攻略

泉顶镇

在泉顶的旅馆前，从柯拉克日记中得知莫风被关在鼠王的魔法箱中，需要去救他出来。出发之前，到商店去买一些必需的装备，但要节约资金。

在泉顶镇中找到乌鸦魔法公会，买会员证进入。此时最好让巫师、牧师、德鲁依加入，多学些魔法，留着以后还有用处。在城的东南方有一座喷泉，投入金币后怪物出现，可练习功夫，增强功力。（但要小心，如果失败，游戏就要重新来。）在旅馆附近的凹处，可发现假墙，取出里面的宝物，然后到城的周围，学会绘图，把走过的路记下来。在城的西北方有一货仓，击败里面的怪物后又可得到一些宝物。再到货舱对面的原力神殿，遇到克里逊，他要求找到 5 个银色骷髅以助建造神殿。

洞　穴

为了找骷髅，到货舱附近的一个洞穴，顺便打探莫风的下落。在此洞穴里可多解决几个怪物，以获得经验值及金钱，因此要利用此洞穴，分几次走完，获得足够的经验后再到训练场去升级，以备将来的战斗。在洞穴里拿到骷髅后，便可回神殿换取报酬（经验值和金钱），并可得知洞穴下的密码“老鼠”(XL3 GJ3)（RATS)。这时再回到洞穴中，在神坛前键入密码便可进入。

深入洞穴，击败不少怪物，从洞穴的另一个出口上到地面后，发现这是鼠王的藏身之处，和鼠王较量，败之，找到一个魔法箱，打开后解救出莫风。完成第一项任务，而且也获得了大量金钱和经验。

泉顶镇

回到泉顶镇，去商店买下大量装备（别忘了存下进度)。经莫风提醒，到城中的喷泉处，探听了不少消息。在城东南方的喷泉，只要投入金钱便可获得经验值。之后，便可出城了。

出城后看到大批兽人战士，暂且不理。在城附近的篷车中找占卜师占卜，作为答谢，她会施一天魔幻之术。在城的四周走走，遇到兽人战士的基地就烧毁其中几座，留一基地，引兽人战士作战，增加经验值。

城　堡

在途中会遇到一座城堡，但由于不是神圣战士而不能进入。经过城堡后，遇到一个地牢，进入后得知这是古代莫教神殿，其中的神像可使人成为神圣

战士。于是找到神像，成为神圣战士后，再返回城堡。

进入城堡后得知，此堡的主人正在与血权堡及龙牙堡的主人交战，需要11颗究力神珠才能取得胜利。此城的古董保管人布雪索斯也要你帮他找回失散的善良城古董。

到城的一角发现一座神像，由此可得到城下城的密码“RU L6 XU3 HJO VU，JOABRY”。

进入地下城后，又得到开启城中宝箱的密码“斯梅尔洛”（G3 A94XJ10）(SMELLO)。回城中开启宝箱。此城中有两种宝箱，两种中国王身边的那个需要密码；另一种则不要冒然开启，待队伍等级在30以上时再开，否则会招至大批守卫。离开城堡，直奔望海镇。

望海镇

此镇已被忍者占领，无奈只好大开杀戒，杀掉忍者头领音速忍者后，遇到爱法，从他那里得知大法师黑风把海贝藏了起来，只能找其兄贝塔，以获得更多的消息。

地下城

来到地下城，解救盖蓝博士和达拉那，他们便是10位佣兵之中的两位（X15，Y1）（X15，Y0）。

找到贝塔，他叫主角去找荒原镇的迦马。途中，在兽人草原一间小屋里，可遇到沉睡的独角兽，它要你帮忙拿回金兽角，令它再次苏醒。

金字塔

因没有金字塔的通行证，无法进入金字塔。在楔石山中找到通行证（X15，Y13），但力量需要超过50才能打破玻璃盒拿到通行证，喝了增加力量的泉水再来吧。

拿到通行证进入金字塔，在塔内打倒怪物后，便可得到究力神珠，将其送给正义之王杰勒特，能得到经验值100万。在去往荒原镇的途中经过血权堡时，其统治者混世魔王图玛特也需要神珠，答应他，以取得报酬。在城中发现了通往地下城的通道。在国王的座位附近发现了宝箱，密码在地下城里，再翻翻柯拉克的日记，可知食人巨魔“奥格里”（G6 BP 6 RM4 A16）奥格里攻打过此城。

地下城

进入地下城后，得知寒水群岛的古名叫诺蒂科（S84 2U4 EK）诺蒂科，

可以回城开启宝箱，得到金钱。但要注意，宝箱一开，大批巫师即来与你激战，将其败之，逃离血权堡后，直奔荒原镇。

荒原镇

在荒原镇又是一番断杀，得胜后去找迦马。迦马请你去地下洞穴找德塔。在城中的洞穴中可找到两位佣兵瓦东桑（X4，Y7）及依渥芙（X0，Y13），并可缴获不少宝物。最后在一个洞穴找到了德塔，可从他那里得到不多的消息，他叫你去蜘蛛洞找其兄迦塔。在血权堡附近，找到蜘蛛洞，但必须小心里面的小甲虫，至于那些锣，如果敲了的话，后果自负。

找到迦塔后，他会告诉你每年的第 99 天，宁静海贝便出现在黑风堡以南的彩虹岛。

蜘蛛岛

在蜘蛛洞中有一群“大王”等着你，猜中力量大王的数字（20301），可以得到经验值和金钱，也可以买这些大王传授的技巧。

血权堡

离开这里，在血权堡上方，可发现两座坟墓中的腐尸。它们会出些谜语，答案是黑暗（CO 04）（DARKNESS）在（X13，Y6）及秘密（AU4，AU4）在（X9，Y9），解答后可得到重要消息。在 A4 区（X0，Y0）发现了仙女阿莎娜，她急需宁静海贝，否则队员听到她的歌声会发疯的。

在大陆的东北方会遇到不少怪物，杀死它们后可得到不少经验值，然后可到血权堡的地下城找另两位佣兵：查理特（X14，Y3）及阿布桑（X14，Y0）。不要进入大陆上的那些地牢，否则前功尽弃了。

幻像群岛

离开大陆，从水上飘过海洋到达幻像群岛。在第一个岛上可发现宝箱，开启其中的一个会受到诅咒。

阴风堡

在阴风堡，其岛主的灵魂会要求帮他解咒恢复自由。在堡里会遇到一些火蜥蜴，功夫“火”爆，只有用火焰元素护卫才可对付它们。在城的一角，会发现堡主的宝座，走近时堡主会突然出现，若要救他，关键在于欧蓝沙漏。

地下城

进入地下城，用密码“圆”（M06 M06）（CIRCLE）进入通道，这时会出

现令人心动的宝藏，但千万不要上当，这只是一些幻像，若贪心，将会“偷鸡不成反蚀把米”。在洞的西北、东北、西南方可发现欧蓝沙漏及一个锣，将沙漏翻转后，敲一下锣，在洞的东南方又将会出现一个沙漏，将它翻转后再敲一下锣，即可离开地下城进入阴风堡，找到堡主，他会得到自由。这时他会告诉你母船前半部的密码“645”（切记！这是爆机的关键），便可离开地下城。

黑风堡

东行，到达一个大岛，在群山包围之中可发现黑风堡。但其堡主黑风的灵魂也被困在堡中，也需要解咒。或传送或跳跃，避开城中的漩涡，找到黑风的灵魂后，他会告诉你必须牺牲一名队员。在他的宝座前的一个喷泉能使队中的施法者得到全部法术，但也要花费大量的金钱。

利用密码“十点整”（G6 2U03 5/3）（TEN）进入地下城，在一犬像前牺牲一名队员献祭。再回到城中找到黑风即可解救他。作为报答，他将告诉你母船的后半部密码“231”。继续东行。

来到一沙漠后，发现一座金字塔，进入后杀掉守卫，小心处理好其中的水晶，便可得到究力神珠。

沼泽镇

向北出发，经沼泽地带到达沼泽镇，去搜查镇上的坟墓，但当心“法老的诅咒”。在（X2，Y13）处可发现一座神像，回答他的问题，答案是镜子（RU/4 Y3）（MIRROR），在（X14，Y2）还有一神像，他的问题的答案是楼梯（X76 WU）（STAIRS）。补充装备后，可在洞穴里得到些经验值。在镇的西北方一小屋里的珍莓公主要求你带着爱情去见她。

到阿莎娜仙女处，给她宁静海贝，她便可使男性队员坠入情网。然后回到珍莓公主处，把那些男性队员推进去。解救她后，她会把金兽角献给你。将金兽角交还独角兽，使它苏醒。

寒冰群岛

继续北行到达寒冰群岛，发现邪恶魔王迈勒费特所住的龙牙堡。堡主要求给他究力神珠，以便战胜杰勒特和古玛特，而邪恶之城的原古董保管人佩莎斯也会要主角归还古董，可一一答应。进入城中，发现有些宝箱需要密码，答案在地下城，只好去找进入地下城的密码（20000），进入地下城后，可以

根据得到的提示，返回地面，解答宝箱的问题，答案11。

再向西北，沿途有几个小岛，其中有不少宝物，关键是要找到6张电脑IC卡。这些卡都藏在洞穴中或地牢里，顺序如下：

1. 黄城之钥：恐怖要塞；

2. 绿瞳之钥：痴疯大殿；

3. 红武士之钥：黑武士要塞；

4. 蓝邪之钥：残杀教堂；

5. 金轮之钥：地狱迷宫；

6. 黑畏之钥：寒咒洞穴。

这些钥匙都可在佣兵身上或洞穴中找到，要注意的是：独眼巨人洞穴有很多魔法水池，可增强队员的属性和元素抵抗力；宝箱也可提高盗贼的开锁技巧。

邪教禁地里密码为“爱普斯伦”（94 QJ3 N94 S16）（Epsilon）。在地图北方的房间中有不少陷阱，最好对准另一边的出口传送出此地。在此利用好金币可提高属性。

龙王驻地有三颗究力神珠，但需有相当实力。

在恐怖要塞里要利用16支拉杆形成四个神像坐在角落里的局面，然后跳到中间一格，传送到木乃伊王处，打倒它后可得到一张电脑IC卡。

痴疯大殿

在痴疯大殿中先回答三个蓝狮子的问题，答案是“眼泪”（U03 X04）（Tears），“眨眼”（S83 U03）（Glink），“眼睛”（U03 RU/）（Eyes）。进入魔眼看守的房间，里面有究力神珠；前面一格有力场，可利用跳跃术取得。在地图左上方有一宝箱，内有IC卡。

黑武士要塞

黑武士要塞里除了（X17，Y1）的宝箱内有第三张IC卡外，其余全是炸弹。地图右下的密码是“314”。

在残杀教堂的（X1，Y26）处回答“噩梦梦一生”（K4 A/4 UG1）（Weeds）后，可得第四张IC卡，再进入长廊把6杯药水全喝了，到大厅回答“无力”（J6 XU4）（JVC），可取得究力神珠。

把惊魂古墓的每个房间逐一收拾好，才能进入最后的房间，内有IC卡之

五。若是冒险之王，还有惊喜等着你。

在地狱迷宫要成为冒险之王，在（X27，Y2）处可得到最后一张 IC 卡。

金字塔

取得六张 IC 卡及 11 颗究力神珠后，可得到蓝色优先识别卡。然后使用法术到火峰岛中的火峰镇。在这里有许多火蜥蜴，除非功力很强，否则不要冒然前往。在岛上的怪物都是火系，故最好此行有能与之抗衡的元素护卫。

顺利通过火峰岛后，来到金字塔内，这里有能够毁灭所有能力的终结者，只有魔法及能量的攻击才能伤害他们。将金字塔内的药水喝了，提高功力。随即来到一个被电流充斥的房间，有两个魔法师在交战。在房间的深处，有四座神像，其中一座会给你一个密码，记往它。在出口附近发现两座传送器，进入后便到控制室，将门打开，电脑将自动操作。待头像说完话后，键入密码“645231”，至此，所有秘密都将大白于天下。就让你随着柯拉克进入未来的冒险旅程，惬意地享受成功的喜悦吧!

游戏虫手记

窍门集锦

（1）在邪教禁地使用“好运金币”可提高属性。

（2）彩虹堡在黑风堡南边。

（3）阴风堡的地下宝箱不要开，否则人财两空。

（4）在主控制室可找到升起沉没岛屿的机关。岛上的泉水可消除不正常的老化。

（5）当与敌人近身格斗时，只要按一下小键盘的 - 键，可令怪物变身，一共有 90 多种怪物，都可一览无遗。

（6）金钱 200 万

到次元镜键入“大胆混进龙穴”（294 203 CJP4 RUP4 XJ/6 VM96）（DOE MEISIER），可进入龙穴密室，那里有金币 200 万枚。离开时要请巫师做帮手。

（7）最后一个神珠

在次元镜键入“偷拿究力神珠”（ORB MEISTER），就可进入后段货舱秘密房间中，拿到最后一颗神珠。

（8）即时爆机密码

键入密码“最后倒数星空”（BLASTOFF），可即时爆机。

（9）密码取得方法

在竞技场上打赢6场后可得密码，取得不尽宝藏，并可见到制作人员。

参数修改

（1）无敌修改

修改MM3B. EXE，将ECT 0492，DISP 0373-0376处的29 BC 27 01，改为90 90 90 90，则魔法点数不减。

将SECT 0509，DISP 0054-0057处的80 80 90 90改为90 90 90 90，则物品附加魔法不减。

将SECT 0401，DISP 0479-0482处的FF 0E 74 0B，改为90 90 90 90，则食物不减。

（2）参数修改

修改SAVE0？. MM3，寻找E2 01，向前偏移297个字节，这里开始计算：

D00：角色姓名；D20：力量；D20：智力；D24：人格；D26：体质；D28：速度；D30：准确度；D32：运气；D263：火抗力；D265：冷抗力；D267：电抗力；D269：毒抗力；D271：能抗力；D273：法抗力；D293：生命点数；D295：魔法点数；D29：经验点数。

银行金币存数：S0023，DISP0133－0136；

银行宝石存数：S0023，DISP0137－0140；

随身金币存数：S0023，DISP0141－0144；

随身宝石存数：S0023，DISP0145－0148。

（3）传送密码

α引擎室（05，15）：主舱	龙牙堡（13，09）：11
β引擎室（06，00）：主舱	龙牙堡（08，00）：20000
主引擎室（06，02）：穿越	血权堡（09，15）：食人巨魔
主引擎室（06，15）：副舱	血权堡（04，10）：娜蒂歌

主引擎室（01，05）：创物族　血权堡（04，10）：娜蒂歌
主引擎室（03，05）：创物族　血权堡（04，10）：娜蒂歌
主引擎室（09，05）：创物族　血权堡（04，10）：娜蒂歌
主引擎室（13，05）：创物族　阴风堡（07，15）：圆圆
主引擎室（03，07）：创物族　黑风堡（11，00）：十点整
前段货舱（09，11）：青春　白盾堡（05，12）：杰里斯亚崔希
沼泽镇（02，13）：镜子　白盾堡（06，07）：史麦罗
沼泽镇（06，02）：楼梯　白盾堡（06，07）：史麦罗
蜘蛛洞穴（14，15）：20301　泉顶镇洞穴（12，05）：老鼠
寒咒洞穴（18，14）：冰柱　邪教禁地（07，26）：艾普塞能
寒咒洞穴（27，25）：明天　黑武士要塞（24，02）：314
寒咒洞穴（27，11）：铁链　残杀教堂（25，19）：无力
寒咒洞穴（13，07）：回音　残杀教堂（01，26）：噩梦梦一生
龙牙堡（13，07）：11　痴疯大殿（11，12）：眼泪
痴疯大殿（14，09）：眨眼　火峰镇：火热
痴疯大殿（17，12）：眼睛　沼泽镇：命运
133 区（09，09）：秘密　孤独沙漠：土
133 区（13，06）：黑暗　火焰岛：火
泉顶镇：家园　寒冰岛：风
望海镇：海狗　死亡沼泽：水
荒原镇：自由人　母船启动码：645231

（4）洞窟地点

寒咒洞穴：（d1，x07，y07）　地狱迷宫：（f3，x02，y06）
惊魂古墓：（f2，x00，y00）　白盾堡：（a2，x04，y15）
龙　穴（f1，x10，y10）　血权堡：（b4，x04，y11）
残杀教堂：b3，x09，y07）　阴风堡：（c4，x05，y08）
魔法洞穴：（e4，x07，y07）　黑风堡：（d1，x06，y08）
恐怖要塞：（b2，x10，y13）　龙牙堡：（e1，x10，y05）

（5）究力神珠

龙穴：（02，01），（13，03），（21，05），（27，05）

地狱迷宫：(01，01)，(01，30)，(19，19)，(30，30)
痴疯大殿：(03，18)，(28，03)
残杀教堂：(25，17)，(25，15)
黑武士要塞：(30，01)，(30，02)
惊魂古墓：(12，02)，(12，06)
α引擎室 (15，01)，(00，04)，(15，09)，(00，14)
β引擎室：(10，01)，(14，07)，(01，07)，(01，08)
主控制室：(08，08)，(11，08)，(14，08)，(01，08)
后段货舱：(14，08)，(01，12)，(01，14)

(6) 电脑系统卡

恐怖要塞：(27，11)
黑武士要塞：(17，01)
惊魂古墓：(18，02)
痴疯大殿：(08，28)
残杀教堂：(01，26)
地狱迷宫：(27，23)

霹雳幽灵箭

Pi Li You Ling Jian ★

推出时间：1997 年
出品发行：智冠科技公司 & 大霹雳公司
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演类

□□评价：

游戏移植了台湾家喻户晓的霹雳系列布袋戏中受人欢迎的素还真、叶小钗、黑白郎君、不知名、秦假仙等角色。游戏中素还真之子不知名（后为素续缘）招揽昔日英雄好汉数人，行侠江湖。走遍城镇、毒虫出没的野外洞窟、干涸的沙漠、坟场和大小魔域。遏制邪恶的三教一派统治武林的野心。

游戏最小安装占硬盘 90MB（完全安装要 180M）。第二张 CD 仅开场动画就有 400 多 MB。战斗动画共有 120 多个招式。分辨率为 640×480×256，但片头动画是 640×480×65536 色的电影。武功招式平均每人有 5 招的样子，人物共有 80 多人。乐曲采用 20 首霹雳公司发行的原版 CD，这些 CD 对于看过布袋戏的玩家是很亲切的。游戏的音效也很好。另外，没有让人烦的“踩地雷”式的战斗方式，迷宫的数量不多，迷宫中也没有多少敌人，是不喜欢迷宫的玩家的福音。战斗画面采用横向卷轴形式，在声光方面也有出色表现。

游戏的重点放在多武功养成线路上。游戏中共有青龙、白虎、朱雀、玄武、紫微 5 个系列的武功，每个系列有不同的特性。在游戏中，可找到“炼炉”一类的物品，然后用战斗中取得的敌人部分

元灵来炼修自己的武功，这样可根据自己的喜好炼出自己的武功组合来。整个游戏共有275种不同类型的武功，每种武功有相应的战斗画面来表现。

故事背景

数百年前，魔魁带着手下到魔域外作恶，三教元祖元佛、道尊、夫子合力一战，数日后击溃了魔魁，三人也身中血烙，化掉正气，渐渐沦入魔道。三人自知无力除去血烙，又怕伤了正义之士，便遁入荒野。正道武林的第一卫士素还真闯入魔域，被毒气熏昏，虽被救出，但至今仍昏迷不醒。在魔魁失踪后，七重冥王得到魔域权力。魔魁之女则以怕七重冥王追杀为理由，逃到武林盟主的圣殿齐天殿中，请求三教的庇护。三教先天同意魔域之女留下。

游戏攻略

齐天殿

这天，齐天殿里几个人正在争论，魔魁之女带其子非凡公子进谏，说武林将有大难，要把民众迁到海鲸岛上去。但当世道君不同意。盟主释念来看到素还真之子不知名进来，便让不知名发表意见。不知名表示同意，但当世道君反对。因此把非凡公子作为人质送往大汗之野监禁，作为折中方案。三教首领让不知名注意海鲸岛和魔魁之女的动向。

不知名出了齐天殿，在门口见非凡公子已经被拒生郎押在大殿门准备出发。与拒生郎道别后，不知名也要回琉璃仙境去看一看父亲的病况。途中遇到秦假仙和业途灵，二人告诉不知名许多修炼元灵以提高自身功力的方法，同时他们还提到石中仙。

琉璃仙境

回到琉璃仙境，从空劫口中得知素还真的病没有什么好转，不知名非常焦急。此时秦假仙来说天降秘法，西丘的枫岩可治素还真的病。有病乱投医，先往西丘看看。

西　丘

在西丘前杀败守关杀手，飞上西丘。遇到西丘三君之一静天云岫君，得知枫岩在左上角的洞穴中，同时云岫君给不知名号称可提升等级的丹药。在

洞中，不知名踩下了所有的踏板，终于在洞穴深处见到头上有蜘蛛图案的女人。不知名跟着她进了盘天洞。在洞中费尽千辛万苦找到一只大蜘蛛，就是盘天洞口的那个女人。消灭她后，得到枫岩。但不知名也中了蜘毒，昏倒在地。10天后，不知名从错迷中醒来，云岫君告诉他，当世道君手中的灵心草再加上他的绝世内功可治蜘毒。

琉璃仙境

不知名先回琉璃仙境，见到素还真还是没有治法，结果又昏倒了。10天后醒来，素还真还在休息。这时来了神秘女郎，怀疑拿到的枫岩是释阳丹，使用者9日内会全身力竭而死，原来枫岩已让云岫君调包。神秘女郎讲了西丘三君的典故：老大蚁天海殇君是正人道士，老二静天云岫君和老三怒天山涛君彼此猜疑，都是奸诈之徒。听说了云岫君要不知名取得灵心草后回去找他解毒的事情后，便要求与不知名同行。

齐天殿

来到齐天殿向当世道君索要灵心草，还是盟主出面才要到。拿了灵心草后去西丘找到云岫君。云岫君在用药前把药给换了。神秘女郎及时制止了他。不知名想起枫岩能治素还真的消息也是云岫君说的，看来真的枫岩也在他手上。经过一场打斗，迫使云岫君交出灵心草和枫岩。神秘女郎见云岫君逃走了，便为不知名运功治好蜘毒，然后就离开了。这时去找右上角的蚁天海殇君可学到黄沙怒音扬的根基。

齐天殿

不知名独自回到齐天殿，此时海鲸岛出事了，民众三魂被收走，祸首就是魔魁之女。大家在齐天殿外围住魔魁之女，最后把她打败，魔魁之女负伤逃走。神秘女郎来报告海鲸岛事件是七重冥王的毒计，反过来转嫁给魔魁之女。要解救那些民众需要去魔域找到夺魂珠。出了齐天殿，见到秦假仙二人，得知进入魔域的要点。

魔　域

进入魔域后利用五行生克的道理：即金牌破凸木牌、木牌破凸土牌、土牌破凸火牌、水牌破凸火牌、火牌破凸金牌，而金牌填凹水牌、水牌填凹木牌、木牌填凹水牌、火牌填凹土牌、土牌填凹金牌。好不容易来到魔域中心，遇上观世局等5人挡路，不知名将其击退，又打败七重冥王。被打败的七重

冥王又使出魔域无上心法，化身5人前来挑战。打败他后，得到夺魂珠。

天　河

拿到夺魂珠后到齐天殿，又被派去阴极之地天河，用“渡佛天指”神功放出困在夺魂珠中的灵魂。这种神功只有元佛本身修炼过，因此神秘女郎去寻元佛，而不知名前往天河。一到天河，即遭七重冥王的5个手下来抢夺夺魂珠。不知名打不过，只好跳到河中自杀。却被三教元神之一的元佛救了起来，用渡佛天指恢复了前身——素续缘。同时三教元祖各提供20年内力与素续缘，这样共有一甲子的内力。

10天后，素续缘运功将夺魂珠中的灵魂放出，回齐天殿复命。三教元祖也拜托他去寻找他们的弟子叶小钗、剑群十二恨、乱世狂刀。回到天河，见观世局等人围攻一个弱女了。打败他们救出少女，得知她叫羽孔雀，为救她婆婆出来寻找紫邪草。要找紫邪草可去左边的佛天洞。进入佛天洞后，消灭许多毒虫和不戒僧，最后找到了紫邪草。打败欺骗羽孔雀的地宰和天督后得知婆婆的下落。在天河的小屋里找到婆婆。婆婆已经到了最后时刻，已来不及交待羽孔雀的身世就死。素续缘便邀羽孔雀同行。

大汗之野

素续缘回到齐天殿，得知大汗之野出了问题。一出门就遇上神秘女郎，要把羽孔雀带去学武。告别神秘女郎后，遇上秦假仙和业途灵，得知大汗之野只剩下一男一女，要能问出身份，则可为武林免去一场浩劫。到大汗之野后便与这二人斗了起来。那女的叫邢婆，为一负心汉所抛弃，在大汗之野一等就是10年。非凡公子利用她的痴情逃出大汗之野。素续缘答应为她找到负心汉。在大汗之野遇到拒生郎，便一起行动。

南　隐

回到齐天殿，观世局让素续缘去南隐找青阳子的《撼天秘鉴》，救三教元祖出来。出了殿门，遇神秘女郎和羽孔雀。羽孔雀加入队伍。在门口也能找到秦假仙二人。这次要素续缘去作诗。

到南隐见到前贤人逸士布的机关，要求作成几句诗：“才秀张生叫门开，开门叫生有人来，来人有生先问我，我问先生张秀才。”破了机关后，往右走，过了桥，在最左上的山洞里找到青阳子。青阳子正想造无敌战龙，让素续缘帮他找夜明珠，并给他猎珠源，让他到西丘盘天洞里就要使用。（在南隐期间，可让叶小钗、剑君十二恨、乱世狂刀、黑白郎君、照世明灯、秦假仙、业途灵等人加入队伍。）

才
秀
张
我问先生有人来
叫
门
开

离开青阳子，便要与鬼王棺相斗。打败它后，便来到西丘。进入盘天洞，素续缘拿出猎珠源，往上走不远可发现夜明珠。回到南隐，将夜明珠给青阳子，得到《撼天秘鉴》，并得知用《撼天秘鉴》可找到天下第一的铸剑师亢无后。同时还得知琉璃仙境出事了。

琉璃仙境

回到琉璃仙境，找到空劫一问，原来是七重冥王不断派人来捣乱，无量佛已战死，目前魔魁之女和非凡公子正在进攻。打跑这两人后，神秘女郎带着蚁天海殇君赶来，让海殇君保护素还真，素续缘就回齐天殿去了。

齐天殿

见到三教先天。他们拿来无字天书，这时观世局送来显形水，还原出原来的内容，原来是唤出三教元祖的魔咒。这时三教元祖为血烙控制，与素续缘在齐天殿上打了起来。击退三人后，接到方城之主的飞贴，说三六金言可杀魔魁之女，三教先天赶去办这事。素续缘无事出了殿门，见到玄羽丹，告知西丘黄梧札可治素还真，不过要先找到蛮族的魅龄针。

蛮　族

蛮族的首领雷公婴打赌失败，被困在头炉剑内，须有人将剑投入炉中才能将他救出。从入口往下走，在头炉旁边的木板上用御剑术往里投剑，没有成功。出来与蛮族之人打三次，回去再投剑，救出雷公婴。而头炉剑就是魅龄针和神龙古剑所化。雷公婴要素续缘去找鬼王棺报仇。而鬼王棺投奔了血道天宫。血道天宫内道路曲折，找不到鬼王棺，只好回去与雷公婴分手。素续缘一行人去西丘，在西丘的房中祭起魅龄针，发现亮光处即得到黄梧札。

齐天殿

回到齐天殿。在门口见到玄羽丹。原来玄羽丹要黄梧札只是修炼“天地无极”的功夫，与素还真的病并无关系。这使素续缘明白玄羽丹就是怒天山涛君，便与他打了起来，虽然玄羽丹不敌而逃，但已学会无极神功，今后也是个祸患。此时听到羽孔雀千里传音，告知已解九日难的毒。

进入齐天殿，接到方城之主的飞贴，三天后是魔魁祭日，可乘机袭击去祭拜的魔魁之女。于是三天后与魔魁之女斗了起来。用三六金言将魔魁之女化成灰。但三教之人也都死伤严重。此时非凡公子赶来为母报仇。素续缘迎住非凡公子，打退他后，又接连战胜天督、地宰、亡命之花、力山，然后又打退七重冥王、观世局、病魔乱道、秤命、一花香等人。

方　城

三日后回到齐天殿，方城之主送来飞贴，请大家去方城一聚。素续缘到方城外与三教先天会合后，一行人进入方城。手执霹雳幽灵箭的方城之主要大家注意魔域的动静。回到齐天殿，盟主释念来对霹雳幽灵箭放心不下，更让素续缘去查访霹雳幽灵箭的发明人亢无后。此人目前不知下落。素续缘一想，不知大汗之野的那个老人是否是他。

大汗之野

来到大汗之野，见到老人，但他不肯开口。想起青阳子谈到亢无后曾用过《撼天秘鉴》，便拿出给他看。这下他承认了，并送给素续缘无后弯刀和天雷罡剑。离开大汗之野不远便听到大汗之野里传来惨叫声，素续缘连忙赶回去查看，原来是半魅人要劫持亢无后，出手打伤半魅人的手。当世道君也来到大汗之野，想要得到亢无后，素续缘觉得此事危险，便不答应。当世道君便大打出手，打退他后回到齐天殿。

猜心园

回到齐天殿，见到圣诸贤的手受伤了，圣诸贤推说是前些日子围杀魔魁之女时受的伤。明主让素续缘去猜心园查看非凡公子的动静。羽孔雀应末情天之邀到方城去了。猜心园有些魔族精卫，因此回齐天殿后再说。

方　城

素续缘想去看看羽孔雀，便去了方城，这时末情天已将羽孔雀收作干女儿，不过他的身世不明。与他交手，从他的武功也无法确认他的真实身份。

这时方城响起魔咒，将羽孔雀捉走了，并要求用乾中盒交换。

魔　域

带着乾中盒来到魔域，打败七重冥王等人，又打垮玄羽丹。玄羽丹给七重冥王服下丹药，二人又来挑战。但此时玄羽丹给他服下的是九日难，七重冥王当时就死了。魔域的势力由背叛七重冥王的一花香接管。

齐天殿

在魔域出口与羽孔雀会合，回到齐天殿。盟主要素续缘去方城打探一下，当世道君也自告奋勇，前来助阵。出了齐天殿就遇上玄羽丹，他就是怒天山涛君。这时当世道君也反过来进攻素续缘，原来他是静天云岫君。在战斗中，神秘女郎赶来助战，把二人赶出齐天殿。由于当世道君已被敌人所害，亢无后的安全就有问题了，好在神秘女郎和神秘剑客已把他接到琉璃仙境，并让素续缘到西丘与海殇君商谈计划。

回到齐天殿，与盟主谈到当世道君一事，盟主却认定素续缘杀害了当世道君，圣诸贤也向素续缘发起进攻。打退二人后，才发现盟主释念来中了魔咒，最终还是死去了。圣诸贤接替了三教事务。第一件事是让素续缘去方城打探方城之主的身份。

方　城

来到方城，听说七重冥王和释念来死的消息，方城之主显得特别高兴。但其他没有变化。离开方城就遇上三教元祖和半魅人的袭击，打退他们后，应约来到西丘。海殇君谈到他们的“屠魔计划”，第一步是在琉璃仙境诱出霹雳幽灵箭。

琉璃仙境

刚到琉璃仙境，方城之主就带着非凡公子来了，向素还真施放幽灵箭，不料素还真非但没有受伤，反而被此箭恢复了原身。因施放幽灵之箭而受重伤的方城之主也现出原形，原来他就是魔魁之女，她还说出羽孔雀是她的女儿。素还真证实了她的说话，当年三教元祖与魔魁之女结合，生下一男一女，男的是非凡公子，女的就是羽孔雀，即器宇公主。既然知道是魔魁之女的女儿，羽孔雀便要救魔魁之女离开，魔魁之女也唤来三教元祖和素续缘等人决战。正当双方打得死去活来之时，羽孔雀却被血道天宫捉走了。双方罢战，一起到血道天宫救人。

血道天宫

10天后，素续缘来到血道天宫。云岫君和山涛君不肯放出羽孔雀，这时魔魁之女唤出了魔族精卫，二人只好放了羽孔雀。魔魁之女此时向素还真射出幽灵箭，羽孔雀用身体挡住了幽灵箭。她还想继续发射，圣诸贤从亢无后处取来克制幽灵箭的太极精甲。魔魁之女只好作罢。这时云岫君和山涛君又发起进攻，在海殇君身上下了血烙。三君一起出手，虽然力量倍增，但最终还是被打败了。素续缘用紫邪草解了海殇君的血烙，但羽孔雀却离开人世。

圣诸贤实际上是半魁人，他拿到的太极精甲也不是真的，阴谋败露后，便以亢无后的生命相威胁。这时隐世多年的宇宙神知出现，救走了亢无后，圣诸贤只得逃走。由于太极精甲并未完成，素续缘还需到隐雾岛向神鹤佐木索取如意宝。素还真将把乾中盒锁在三教圣陵，等素续缘回来。

隐雾岛

去隐雾岛需要天下第一工匠百里抱信帮助造船。由于百里抱信喜欢在寒冷之地居住，因此上天河找到他，他说造船不难，难的是用定海珠控制风浪。素续缘回西丘的房中找到定海珠，回到天河，见船已造出，停放在东边的一个港口中。驾着船，顺利来到隐雾岛。但神鹤佐木听了他徒弟的话，非要与素续缘打一打。原来这个徒弟就是半魁人，而素续缘也从半魁人落下装《九龙菩提经》的菩提宝盒知道半魁人就是抛弃邢婆的男人。正好当年神鹤佐木把如意宝交给了邢婆，因此素续缘得去一趟大汗之野。

大汗之野

来到大汗之野找到邢婆，实现了她的愿望，但是圣诸贤利用她的感情劫持她。邢婆失望之余，和他一起自焚了。他们死后显现出如意宝。拿到如意宝，交给亢无后，很快铸成太极精甲。

西　丘

素续缘听神鹤佐木说，羽孔雀的灵魂应在西丘，因此赶到西丘，见到宇宙神知。为了救羽孔雀必须找齐元灵落、平、庙各一种，以及5个宝炉。5个宝袋分布在各个地方以及西部的3个山洞中，用这些宝袋可在怪隐山洞内收集元灵。收集元灵时，可找到寻访宝炉的5棵神针，到东西南北中5个地方看看，5个宝炉会放出光芒。然后再找石中仙探听炼炉之地。

石中仙是与霹雳幽灵箭和《撼天秘鉴》有关的人物，可能是三教圣陵的

那几个石人。对着中间的石人使用《撼天秘鉴》可得知炼炉的秘密：炼炉之地在西北的一个圆环上，从那里往南 3 步、东 4 步、南 5 步，按空格键可找到太极精剑（这是游戏中威力最大的武器）。

炼炉之后回到西丘，要恢复真身，还需要找到坎离珠。坎离珠在海洋最靠近内陆的附近。素续缘前往天河寻找坎离珠。在大地图近天河随近有片伸入内地的海域，状似舌头，在舌尖处用 Spacebal 键可得坎离珠。然后回到西丘，恢复羽孔雀真身。便以天地为证，三界为媒，二人成了夫妻。

三教圣陵

素续缘回到三教圣陵和大家会合进攻乾中盒，从三教圣陵中十字上的圆点处进入乾中盒，在盒中找到魔魁之女、非凡公子、魔魁、山涛君和云岫君。一场血战后，战胜魔魁等人。出了乾中盒，素续缘回到了琉璃仙境。三教战士来报，无敌战龙已经研制出来，欲知后事，只有继续玩续集《霹雳幽灵箭之无敌战龙》。

游戏虫手记

（1）找到的升级丹可不必给素续缘用，因素续缘的战斗很多，有的是升级机会。注意培养队伍中抗幻能力高的人，如黑白郎君和秦假仙，他们几乎每一回合都有出招的机会。齐天殿旁边的房屋是免费旅店，可到那里恢复体力。

（2）有许多事情不必按顺序进行，甚至一开始就可以找到太极精剑，5 个宝袋和宝炉也可以早些拿到手。

（3）可经常到怪隐山洞练级，打败他们可收集到各种元灵。

（4）相同的宝炉最后炼同一种元灵，成功的机会比较大。平时多购得聚灵丹，将弱元灵聚成强元灵才有效。

（5）一些物品的位置：

琥珀针：大地图北边的宝箱；

龙吟针：大地图方城右上方的宝箱；

血青针：大地图猜心园向下走，东边靠海处的宝箱；

鹤顶针：琉璃仙境；

虎头针：西丘盘天洞；

紫微太极炉：琉璃仙境；
青龙偃月炉：齐天殿内；
白虎赤炼炉：大汗之野；
朱雀阴阳炉：西丘；
玄武抑魔炉：天河；
紫微黄袋：盘天洞；
青龙绿袋：琉璃仙境；
白虎金袋：魔域；
朱雀红袋：琉璃仙境；
玄武黑袋：西丘机关。

若修改物品可修改文件?. SAVE（? 为存盘进度，取值范围 1 至 10)。物品存放位置为 SECT 0012 的 DISP0252 到 SECT002 的 DISP0378。每件物品用两位来表示。前一位是物品，后一位是 00。每次两位只能代表一个物品。例如：31 00 代表一个升级丹，如果想要两个则为 31 00 31 00。这样改出 60 个升级丹，就可以顺利过关（人物最高级别为 60 级)。当然直接修改人物属性也可改成 60 级。

01 玄铁剑	02 青钢剑	03 蝉翼刀	04 枫叶剑	05 睛雷剑
06 擎天神剑	07 流莹剑	08 挂日刀	09 神农宝剑	0A 震天神剑
0B 青龙圣刀	0C 天雷罡剑	0D 无后弯刀	0E 河图治剑	0F 劣书炼剑
10 太极精剑	11 布衣	12 兽皮衣	13 藤甲	14 铁甲衣
15 龙武披	16 铁布衫	17 龙护甲	18 霸王甲	19 天罡甲
1A 战神甲	1B 太极甲	1C 草鞋	1D 布鞋	1E 顺风鞋
1F 追风鞋	20 踏水鞋	21 流星鞋	22 夸父鞋	23 聚耿丹
24 升速丹	25 释阳丹	26 紫邪草	27 夺魄珠	28 无敌战龙
29 升内丹	2A 憾天秘书	2B 无字天书	2C 夺魂珠	2D 九龙菩提经
2E 龙心	2F 枫岩	30 还原水	31 升级丹	32 旅宿丹

33 黄梧札	34 万机宝袋	35 乾中盒	36 魁龄针	37 琥珀针
38 龙吟针	39 血青针	3A 鹤顶针	3B 虎头针	3C 避毒丹
3D 紫微太级炉	3E 青龙偃月炉	3F 白虎赤炼炉	40 朱雀阴阳炉	41 玄武抑魔炉
42 升武丹	43 金牌破	44 木牌破	45 水牌破	46 火牌破
47 土牌破	48 金牌填	49 木牌填	4A 水牌填	4B 火牌填
4C 土牌填	4D 灵心草	4E 夜灵珠	4F 猎珠源	50 水果
51 干粮	52 蜂蜜	53 人参	54 解幻丹	55 金创药
56 大还丹	57 小还丹	58 地图	59 定海珠	5A 如意宝
5B 坎离珠	5C 太极盾	5D 重力丹	5E 全力丹	5F 避力丹
60 避幻丹	61 升幻丹	62 紫微黄袋	63 青龙绿袋	64 白虎金袋
65 朱雀红袋	66 玄武黑袋			

另外，修改人物属性可修改文件?. SAVE（? 为存盘进度，取值范围是 1 至 10）。不知名（素续缘）的属性如下：

等级：SECT 0069 DISP 0150；

武力：SECT 0069 DISP 0120；

内力：SECT 0069 DISP 0122；

打击力：SECT 0069 DISP 0134；

速度：SECT 0069 DISP 0136；

幻术：SECT 0069 DISP 0158；

武力、内力、速度、打击力最高可改为 100，而幻术最高为 108。

主题公园

Theme Park ★

推出时间：1994 年
出品发行：EA 牛蛙公司
别　　名：《快乐天堂》
游戏类型：商业模拟经营类

□□评价：

制作推出耗时两年，游戏在欧美十分流行。游戏容量共 16MB，此项游戏一经推出就得到数十项游戏界的大奖。

游戏为公园提供 30 多种游乐设施（并可自行设计 6 种设施）和 17 种各种商店及有奖游戏，由玩家规划整个乐园的景观、设备、道路以及门票价格、选用人员。游戏有几种难度选择，以适应不同级别的玩者的需要。在低难度模式下，股市、货物订购、技术研制开发都是自动进行的。在高难度模式下却需玩家事必躬亲。游戏中要随时关注收支情况表，进行相应的策略调整。在游戏的过程中能更多地感受到事业的艰辛，因此游戏结束时给人的成就感也就大一些。在游戏中要与所雇佣的工人就待遇问题进行谈判、要提前作出商店货物的订单（货物从订购到销售还有一段运输时间）等等，这些细节的现实化处理，加强了现实感。同样的公园设施，在规划不合理时会有不同的效果，更是对玩家的考验。

游戏通过对各个小人物的细节处理增加了游戏趣味性，例如修理工没事时会坐下来休息，或掏出东西来吃，一旦发现某个地方出现故障，会自己赶过去干活。

故事背景

有一天，你们全家正看电视，忽然电视中的魔术师跳出了屏幕，利用他的魔杖带你们进入梦比世界。在这里，你要成为一个公园大享。

热键操作

本游戏使用鼠标，左键选定和变化，右键取消。操作键如下：

F：自动救火；	M：地图；
R：重玩；	O：开关公园大门；
F6：娱乐设施；	F7：表格；
Ctrl + S：购买；	Shift + S：出屏幕；
Shift + T：放大缩小屏幕。	

基本设定

游戏在开始时先要输入一个名字，每个名字有 8 个记录档。实际上可有无数个存档文件。每个小记录约占 300KB 空间。

填写姓名、系统名、年龄、性别、公园名、设施人员的配给程度、游客的情绪、公园资金水平、对抗者人数、敌对的竞争力。填写完后出现地图画面。各处的地价都很高，一般买不起（红点），只有英国不行（黄点），只不过天气稍差一点，因为天气越好，越能吸引人们到公园去玩。签订合约买地就可进入游戏。

几项基础工作

游戏开始时要把有限的几个商店和游乐设施建在公园里，特别要建在路边，否则游客会找不到。开始要建一两个厕所，并配备清洁工打扫。厕所不要建在上风处。等配套设施完善后，就可以开张了。早开一天可少一天损失，开张时可开启“焰火”项，使之成为公园的空中标志，招揽顾客。要让一些扮演卡通形象的工作人员在门口替公司作宣传。在英国，这样的多雨天气是要让工作人员在公园门口向游客分发雨伞。这些举措能让游客不至于只在公园门口徘徊而不进来。

人　员

开张后要雇用人员。公园里随着游客的增多，垃圾也会增多，要雇用清洁工扫地，而且年终的公园评比时，卫生（最具吸引力的公园）与安全度（最具安全感的公园）会影响公园的排名。公园里的设施要雇用修理员维修，否则年久失修的设施将会浓烟滚滚。要雇一些小丑扮演卡通形象，作好广告宣传。游戏中可通过小图表中的“鱼泡形”图标为员工划定巡逻路线，免得他们像无头苍蝇那样乱跑。

公园设施

风景设施可先完成，因为人们都偏爱绿化好的园林。一个绿化好的园林在经营中很容易占有优势。修路也是公园建设的一个基础部分。修路对于缓解公园高峰期的游客容量是很有好处的。道路有3种，混凝土路、用单行线指示路标表示的路和用普通路标表示的路。后两种花费较大，可在游戏后期建造。游客非常多时就要有路标指路。每项设施的排队区可用软绳围栏围出，这样可把排成长队的游客限制在给定的区域里。排队区不要建得太长或太短，否则都会引起游客抱怨。

游乐设施

游乐设施中最刺激的如过山车和激流勇进，可增加公园的刺激度。因此在建设中要花大气力发展。过山车和激流勇进是先建入口再建环状跑道，开门时要先点亮绿灯（出现4个小车厢），翻倒环和翻滚环最后再安上。不过这两种都不要在年终前铺建，因为年终的结算画面会打断施工，以前所做的就作废了。

在设大回环、大螺旋、浅水池时要先使游乐设施得到升级，并关闭正在进行的游戏才能进行。建设平地竞赛场时（如皮筏漂流区和赛车游戏），要把入口建在设施的右端，出口在左端，否则去的人会很少。大赛车场和皮阀漂流区要先建25格以上的通道或水道才能建入口。

进剧场的人数最多，但游客也只玩一次，所以不要建双份。

游乐设施方面像各种剧场、大海盗船、大赛车等，一次可供几十个人玩的项目收入比较大。而过山车、激流勇进等项目，比现实更为惊险，准乘人数少，多少有些华而不实。

带有赌博性的项目，如打鸭子、激光打靶等，可设定中奖率和中奖金额。如果把打鸭子中的鸭子钉牢，降低中奖率，但提高奖金数额，用高额奖金吸引游客来博彩，这不失是一种投机取巧的好办法。

开始时各项设施都比较少，此时最好就动手开始研制。在研究新的游乐设施时，要注意研制高级的设备，才能提高游客的兴致。游乐设施中最高级的是蝙蝠公寓，商店最高级的是超级市场，设施最高的是中心喷水池。

当游乐设施出现滚滚浓烟时，说明这个设施应该更换了。这时用鼠标右键连续点击这个设施的售票窗口，就可把它撤除。

食　品

糖果、薯条、汽水是适合小孩子的口味的，汉堡、啤酒、咖啡也是量很大的消耗品，要多建一些营销点来销售这些商品。气球店有 3 种，游客最多一样选一个，因此只要各建一个就行了。货仓中货物贮藏量要不时加以关心，否则会影响游客对公园的支持度。在有钱的前提下，要扩大货仓的规模，保证有个良好的后勤供应。但要注意没有冰箱时不要购入太多的食品，否则它们也会腐烂变质的。

在食品上有很多小手脚可做。例如在冰激淋中增加甜味，会吸引小朋友多买一些。薯条上多加盐，这样可多销出些可乐饮料。可乐加些冰块，可降低成本。降低头等汉堡包的脂肪含量，既可降低成本，顾客吃一个又不会饱，只好多买。吃多了人会感到疲倦，需要提高咖啡里的咖啡因，则能提高游客的兴奋度，多玩多买些吃的。

经　营

开张后，每天都沉浸在烦恼中，或是财政赤字、游客抱怨、工人怠工、仓库缺货……，这些都要采取相应的措施进行补救。游戏中要不时地利用左下角的“?”键对顾客作调查，查看他们的需求，着手解决问题。

进入游客反应及研究工作项，然后进行资金分配，资金去向可有绿化、人员、游乐设施、商店、公共设施、公共汽车的长度（此项值越大，游客越多，收入才能有保证。)。

开始拥有的 200K（即 20 万元）是银行贷款，除此之外还欠 20 万土地租用费。但是前 3 年免税，因此要充分利用前 3 年大搞研究建设。3 年一过，每月交税三、五千元。如果此时纯利润不能达到 5 千元以上，就要想办法，如适当调整票价或商品价格。

公园经营到一定程度时，可以进入股市。对其他经营不善而导致股票下跌的项目进行收购，同时也要注意竞争对手对你的收购行为。平时要注意股市的涨跌情况，把握购进卖出的时机。要注意不要让自己公园的股票在别人手中过多，因为这是要付股息的。

钱赚多了，年终政府会提示你买下土地，约 20 万元，早买价格还稍低一些。要不每天地价上涨好几万元。当公园价格上升到 100 万元以上时，就可参加年终拍卖会。若能卖出，就能过关(地点变蓝色)，卖不出只有再等几年。

如果经营不善，只好等破产了。

游戏虫手记

如果将公园起名“Horza”，然后按以下键可得相应秘技：

Ctrl + Z：获得全部的餐饮设施；

Shift + Z：获得全部的园林建筑；

Alt + Z：获得全部的游乐设施；

C：增加资金 5000 元。

将公园起名为“DEMO”后，选择“继续游戏”，出现一座建

成的公园，在年底可卖得 100 万元。

修改 SAVE 子目录下的 * .D? （这里 * 为你所输入的名字,? 为存档进度)，金钱的地址为 SECT 0000，DISP 0010～0013。

主题医院

Theme Hospital ★

推出时间：1997 年
出品发行：EA 牛蛙公司
别　　名：杏林也疯狂
游戏类型：经营模拟策略类

□□评价：

游戏可在 DOS 下或 Win 95 平台下运行，486DX2166 以上机型，16MB 内存，支持 640×480×256 色的高分辨率（也可选 320×200×256 色的分辨率），画面精细，连人物衣服上的纹路都能看得清清楚楚。游戏人物造型多达数十种，再加上数十种物品，数不胜数的随机事件等等，都配有逼真的声音效果。小至千奇百怪的病人因抱怨发出的怪声，大至爆炸、喧闹声，场面大且制作精心。

紧张而又轻松的环境，千奇百怪、荒诞幽默的医疗方案，让人捧腹大笑。有时为了看看一种新的医疗器材出来后会有什么样的治疗效果而不得不停手细细地品味一番，饶有兴趣地观看着医生用针给大头病人放气，然后用氧气充回到正常大小；长舌者可以用长舌剪切机将长出的部分剪除；隐形病人可用喝显影药水的方式恢复；无论是什么意外伤害，只要他还有一口气在，很快就能恢复正常；不良少年在医院找个医生谈谈，也能成为有志之士。其他还有猫王综合症、透明人、苍蝇人等奇怪的疾病。游戏的大胆创意，让玩者充分体味到与模拟游戏传统固有的紧张而严肃相反的感觉。

操作技巧

游戏用鼠标操作，但在游戏后期恐怕会来不及应付。因此游戏设定了一

些热键，最有用的是 F1 到 F5 这几个定位键。在游戏中有些地方是要常常照看的，对于这样的地点，只需要用 Alt + F1 至 F5 进行定位，下次只要敲 Ctrl + F1 或 F5 键就可直接到达，省去了很多麻烦。

而在用鼠标移动物品时也有一些小技巧，如要把摆好的椅子换个地方放时，只需用右键点椅子将其拿起，再按右键转动方向，按左键将它放下就行了。同样，当清洁工对离他不远的垃圾视而不见时；当医生对病人的召唤不闻不问时，可用鼠标右键点一下，再把他放到应到的岗位上。这是非常有效的提高工作效率的方法。

医院布局

游戏中从一片空地选择医院院址开始，确定医院的发展方向，规划和建设医院运转的各种设施，购置新的空地，招聘员工，无所不包。首先要有合理的院区分布，才能有好的收效。每一个区中具体的房屋结构、房中的医疗器材、房中医疗配套特品的摆放等，都至关重要。因为一个医院能否盈利，办得是否成功与医院的布局有着直接的联系。只有合理的布局才能通过游戏后期的高难关卡，在激烈的竞争中生存下来。

医院中，为病人作咨询服务的服务台（Reception），一定要放在医院的入口处，而且在较难的关卡中，常常需要不止一个服务台，否则病人是会因为等得过久而离去的。

接下来，要规划医院的各个诊室的布局，房间有 4 种类型：诊断室（Diagnosis）、治疗室（Treatment）、诊所（Clinics）、设备室（Facilities）。在规划方面应该遵循一体化原则。即，相关的房间要互相连接，医生办公室（GP 's Office）、诊断室、住院部、精神科（Psychiatric Room）等不要离得太远，这有利于病人在就医时采取就近原则，提高医院的效率。特别是在游戏后期，流行病发作的时期，这点是保证医院正常工作的好措施。

在医院每个部门的外面要摆上足够多的椅子，设置饮料机，不要让病人们站着等。否则病人会因没有椅子和饮料而恼怒不已。但一些东西还是要节约的，如饮料机不需要太多，而厕所中的马桶数也只需两、三个就行了。太大的厕所除了看起来豪华外，没有任何实际的作用。但如果没有厕所，则可能会使医院满地污秽。而设置厕所还可得到 10 点快乐值，说明提供舒适环境对医院舒适度的重要性。

房间布局

在规划完医院的总体布局后，接着是房间布局。合理地装饰每一个房间在游戏中也是衡量玩家水平的一个标准。房内外、房与房之间、走道上的布置是否合理，暖气够不够，都成了游戏中不可忽视的环节。如果可能的话，每个房间都应造得足够大，因为宽敞的房间能给人舒适的感觉，这样不论是医生、护士还是病人都会非常乐意到你的医院来，而滚滚的财源也就由此而来。每个房间还要放上至少一个垃圾桶，一个空调，一盆植物，一个灭火器……（让病人愉快可以提高自己的声望值）。房间开的窗户是否足够多也是能改善环境的措施。

游戏中有一种专供医院员工休息的休息室。当员工工作久感到疲劳后就会来到这里恢复体力。这个休息室造得大一点，至少能放进 5～6 张沙发。因为一张沙发一次只能让一个人坐，为了让医生护士们得到足够的休息，多放几张沙发较好。在休息室中摆放台球桌或电子游戏机，可能会使医生们留连忘返，影响正常工作。

其他设施也不可忽视。例如在显眼的地方放一些消防器材，可以对医院的安全等级及患者和工作人员有正面的影响。

人事安排

游戏中可雇用的人员有医生（Doctor）、护士（Nurse）、杂工（Handymen）和接待人员 4 种，医生又分实习医生（小提包图标）、一般医生（手提包图标）和顾问医生（小汽车图标）等，而且还有一些图标表示特殊专科的技能，例如手术刀表示外科、墨迹测试表示精神科诊治的技术，灯泡表示具有深入研究的能力。然后从待聘者中挑选。待聘者工作能力的强弱，可通过照片旁的绿杠的长短来观察。绿杠越长，能力越高。

安排什么样的人物做什么样的工作，关系到了人才的选择和安排；游戏中，优秀的员工是成功的基础，虽说越优秀的人才工资也越高，但是蹩脚的医生频繁治死病人而导致你的声望值下降时，还不如多花钱雇佣几个好些的医生更好。当然，在游戏的后期，可以通过建造训练室（Training Room）让低等级的医生的能力得以提高，但耗费宝贵的人力物力来做这种事，实在得不偿失。

要妥善安排医生们的作息时间，在低峰期的病人较少时，不妨将医生拖

到休息室去休息休息。即使他的疲劳值不高，轻松的工作环境也会让医生们感到愉快。有些优秀的医生很喜欢跳槽，用这个方法比用钱将他留住更为实惠。

还要雇几个勤杂工打扫医院，对设备进行维修。杂工的数目要足够多，否则一个病人的呕吐会引起众多病人的连锁大吐，如果不尽快清扫干净，则整个医院的病人都会大吐特吐，即影响医院的清洁，也降低医院的声誉。

药　房

药房也是最基本的治疗单位，患者诊断后，会来到药房领药服用。药房的配药能力是随着医院研究室的研究结果和进展而增加的。由于常见的感冒都要到药房来领药，药房会变得越来越忙，这时就可以考虑兴建新的药房。

手术室

手术室（The Operating Room）的设置比较容易，但维持运作很难。手术室需要有 2 名外科医生才能开张。因此医院中外科医生要多聘请几位，才不会出现因病人太多而找不到外科医生开刀的现象。外科医生多了，平时可以支持门诊，急用时再抽调，而且外科医生的薪水也不是太高，手术的盈利却比较大。

研究工作

研究室（Research Room）对医院的全局有重要意义，硬件的配备与强化和软件技术的研究都是需要靠研究室来开发。从长远考虑，只要可能，应该尽早建立研究室，研究室需要有专门研究能力的医生来主持。在医院所列出的 5 种研究项目中，建议将治疗和诊断两项调高，其他的三项在实际工作中用处不大，可以不管。

医疗科室

随着时间的推移，就要逐渐设置一些别的医疗科室。作为综合性医院，种类越完整，越能处理更多的病人，竞争能力也越强。游戏中的医疗科室有些千奇百怪，有些让人忍俊不禁。

初步诊断室：病人来医院看病最先进入的地方，初步判断病情，决定治疗方式，采取一些应急措施。

一般诊断室：诊断一般疾病。

病房：为需要住院治疗的病人提供的房间。

精神病诊断室：治疗精神有问题的病人。

大头病治疗室：专门治疗大头病。

秃头病治疗室：专治秃头病。

弛舌病治疗仪：专门用来治疗舌头松弛症的仪器。

骨科：专治各种骨折。

辐射治疗仪：治疗受辐射伤害的病人。

光电仪：专治多毛病。

DNA 重组仪：专治 DNA 变异的病。

心电图室：检查病人心、肺功能的诊断室。

药房：病人取药的地方。

手术室：最少需要 2 名外科医生才能运转的治疗室。

X 光透视室：透视病人的身体，检查身体内部是否有异常。

放射室：比 X 光透视室先进，检查病人身体内是否有异常。

血液化验室：化验、分析血液各项指标。

高级放射室：游戏中最先进的检查诊断设备，诊断率很高，几乎没有不能诊断的病。

训练室

训练室是医生接受培训和进修的地方，必须由具有顾问等级的教授医生来主持。训练室教导其他医生，提高普通医生的能力。当受训的医生较多时，训练的时间就会延长。经过训练提高能力后，会自动升级。升级后要进行实习，实习时拿的是升级前的工资，干的是升级后的工作，从节省成本来讲也是很划算的。训练室中多添些书柜和骨架会减少训练时间。

贵宾参观

医院可能会有贵宾参观。贵宾来之前会先发通知，询问是否可以参观。贵宾参观后，如果给予好的评价，会受到奖励。如果评价不好，医院的形象和名誉就要受到伤害。当全年度医院的名誉值超过 400，会得到一份优厚的奖品。接到贵宾参观的通知后，可以做一些临时抱佛脚的工作，多派些杂工扫打、摆放消防器材等，都会提高贵宾的评价。

打老鼠

医院里会有老鼠出现。老鼠传染疾病，要将它打死。由于按平时的速度，

不容易打中老鼠，可以按数字键 1～5 调节游戏速度，这样打起来就容易多了。一年内打死的老鼠超过 25 只，会得到鼓励奖。

游戏攻略

游戏分成 12 个小关，当你建成一个医院，就会收到董事会的感谢信，并委托你去开办另一个更高层次的医院。玩家每过一关，虽是千篇一律的评价，但给人的感觉却与以往的模拟游戏大不一样了，因为玩家可在每个小胜利中都得到满足，无需到最后才有满足感。游戏也有同行业竞争排名次的方式，增加了紧张程度。

第一关

过关条件：声誉 300，总资产 1 万，治愈人数 10 人，治愈率 40%，医院价值 5.5 万。

此关难度较低，在设施方面只要建造服务台、一般诊断室、精神病诊断室和药房，员工只要有服务小姐、医生、护士，基本上就可以过关。此关中，大头病频繁出现，可建造一间大头病治疗室专门医治此种病症，使医院的各方面迅速发展，迅速过关。

第二关

过关条件：声誉 300，总资产 1 万，治愈人数 40 人，治愈率 40%，医院价值 6 万。

与上关相比，难度有所增加，设施也要多建造一些。但只要把服务小姐、医生、护士、杂工等安排妥当，也容易完成任务。这关的难点是医院价值不容易达到，玩家可增加员工、改善医疗环境、添置新设备、购买新土地等方法，以达到过关条件。

第三关

过关条件：总资产 2 万，治愈人数 60 人，医院价值 8 万。

这关的难度同第二关差不多，不同的是过关条件高了些。从这关起增加了手术，但这关需要做手术的病人并不多，所以可以不修建手术室。

第四关

过关条件：声誉 400，总资产 5 万，治愈人数 200 人，治愈率 45%，医院价值 12 万。

从这关开始，游戏的难度开始大幅度增加，人才缺乏，只有 3 个主治医

生，因此要建训练室，自己抓紧时间培训人才。这关有地震出现，破坏力很强，有可能毁坏设备，造成重大的经济损失，并使医院声誉降低。对付地震的方法是，当地震发生时，马上储存进度，当地震完了后，再读取进度，并放慢游戏速度，更换全部损坏的机器。

第五关

过关条件：声誉500，总资产8万，治愈人数300人，医院价值13万。

与上关同，但难度增加。

第六关

过关条件：总资产15万，治愈人数300人，治愈率50%，医院价值14万。

此关频频发生地震，对地震只能靠耐心，反复存档，此关将有传染病发生，但对游戏进程影响不大。

第七关

过关条件：声誉600，总资产20万，治愈人数350人，医院价值16万。

此关会发生传染病，控制传染病会使医院的声誉大增，失败了医院的声誉会降低，还要罚款。因此此关要步步为营，打好基础，免得到时候措手不及。当传染病发生时，可马上存档，在规定的时间里（在右下角的时钟显示，时钟全部变红则表示时间耗尽）将传染病治愈即可。

第八关

过关条件：总资产30万，治愈人数400人，治愈率55%，医院价值18万。此关地震和传染病交替出现，而且出现频繁，有了上两关的经验，利用存档取档方法，应该能够解决。

第九关

过关条件：总资产40万，治愈人数500人，治愈率60%，医院价值20万。

此关与上一关大同小异，但条件更苛刻一些，治愈率提高了，要治愈的人数也增加了。

第十关

过关条件：声誉650，总资产50万，治愈人数500人，治愈率65%，医院价值22万。

此关大体与上关相同，但怪病很多，在没有完全的把握下，不要自己亲自治疗新的传染病，而只治疗那些已经公布的传染病，而将没有公布的传染病人转院治疗。

第十一关

过关条件：声誉 700，总资产 50 万，治愈人数 600 人，治愈率 70%，医院价值 24 万。

与上关同，但难度很大。

第十二关

过关条件：声誉 800，总资产 75 万，治愈人数 750 人，治愈率 70%，医院价值 25 万。

这是最后一关，基本情况大致相同，只是难度又提高一级。

游戏虫手记

1. 跳关

在 Win 95 下的“Run...”框中以“... \ hospital-Lx 进入游戏（... \ 代表游戏所在目录，x 为所选的关数），可跳到所需的关。例如跳到第五关可以写成 hospital-L5。

2. 秘技

在处理突发事件时在传真机上输入 24328，再按下传真机右边的绿色按钮（Send），即可激活以下秘技：

7287：结束本关后可进入一个打老鼠的关；

Ctrl + C：完成所有的研究；

Ctrl + M：日期跳至月底；

Ctrl + Y：日期跳至年底；

Shift + C：增加 10000 美元（一直按住不放，资金会以千元为单位迅速上涨）；

F11：游戏失败；

F12：游戏获胜。

魔兽争霸Ⅱ之黑潮

Warcraft 2：Tides of Darkness ★

推出时间：1997年
出品发行：Bizzard公司
别　　名：　/
游戏类型：即时战斗类

□□评价：

二代比一代有较大之改进。游戏容量22MB，采用640×480的SVGA画面，紧张而激烈的即时战，场面宏大，引玩家入胜。游戏采用时下流行的3D Rendering技术制作建筑物和兵种，虽然立体感稍差一点，但真实性和细腻程度都得到很大的提高。光盘版的游戏中附有10多首CD音乐，可直接在CD机上播放。

游戏的兵种增加了空军和海军的兵种，使游戏成为海陆空的立体战争。有的战争一定要借助于飞龙、飞鹰等空中部队，或者用炮舰、驱逐舰、潜水艇和主力舰混合才能完成。游戏中战争所需要的资源和开发形式增加了矿石和石油两种资源，其中石油需要用海上钻井平台开采后再运回来。

光盘版的游戏附送有地图编辑程序，这样玩家就可以把自己编辑的地图放到游戏中，不过需在Windows 95下运行。游戏提供多种联线对战功能，在网络上最多可有8人联线作战。

游戏介绍

1．游戏用键

鼠标左键可选中部队或建筑。

按住鼠标左键，拉一方格，可将方格中部队编为一组（最多9个部队），统一下达命令。

Shift键+鼠标：可对一组部队进行增减操作。

Alt键：按住Alt键，再用鼠标点一部队，可将该部队所在的一组部队全部选中。

Tab键：小地图显示地形的启动和关闭。

+：游戏加速。

-：游戏减速。

Shift+F2、F3、F4：地图定位。

F2、F3、F4：将地图定位的点呼叫出来。

2．游戏兵种及法术

(1) 魔法骑兵：这是人类骑兵经过升级而成为具有魔法能力的兵种，其拥有的三种法术如下：

千里眼术（Holy Vision)：耗用法力70。用魔法观察远方，不但可以看见远方的建筑，而且可见敌人的具体动向，但持续时间很短。

治疗术（Healing)：耗用法力6。恢复同伴的生命力，恢复一点生命力需6点法力。

驱邪术（Exorcism)：耗用法力4。专用于攻击敌方死神骑士。

(2) 魔法师：拥有的法术种类多，且效果惊人。

闪电攻击（Lightening Attack)：不耗法力的基本攻击方式。

火球术（Fireball)：耗用法力100。攻击距离远，范围广，但杀伤力不是太大，如果攻击区域里有自己的部队还会造成误伤。

迟缓术（Slow)：耗用法力50。使敌人的速度变慢，但有时间限制。

火盾术（Flame Shield）：耗用法力80。在我方队员或敌人身体周围形成一圈火墙，接触到火墙人都会遭受一定程度的损伤，有时间限制。如果将此法施在我方队员身上让他冲入敌阵，这种同归于尽的场面很壮观。

隐身术（Invisibility）：耗用法力200。使我方队员隐身，发动攻击时无效。

变形术（Polymorph）：耗用法力200。把敌人生物变成小动物，非常有用，即使是对付空中打击也很有效，甚至可把敌人的魔法师也变成小东西。

冰雹（Blizzard）：耗用法力25。这个以制作游戏公司命名的法术极为厉害。对海、陆、空各个兵种的部队都能造成毁灭性的打击。

（3）食人魔：食人魔并不是专业施法的兵种，只拥有3种法术：

魔眼术（Eye of Kilrog）：耗用法力70。可放出一只魔眼单独飞行于空中进行侦察，但容易受到弓兵的攻击，且寿命不长。

嗜血术（Bloodlust）：耗用法力50。能暂时加快同伴的移动速度和攻击力。

神秘法术（Runes）：耗用法力200。既可施于同伴，也可施于敌人的身上，可在一段时间内使接近被施法者的人，体力神秘地减少。

（4）死神骑士：这是兽人部队的专业魔法师，因此也和人类部队的魔法师所拥有的魔法术种类及威力大致相当。其可施用的魔法术有：

黑暗之手：（Touch of Darkness）：不耗法力的基本攻击方式。

死神缠身术（Death Coil）：耗用法力100。当自己体力不满时可吸取敌人的体力，且攻击距离很远。

加速术（Haste）：耗用法力50。使同伴的速度暂时加快到与食

人兽相同，平时可用来让农夫加速开采资源，战斗时可加快主力部队的速度，对飞龙和飞鹰更显得效果很好。

起死术（Raise Dead）：耗用法力 50。施用于尸体，可召唤死者，是一种用处不大的法术。

旋风术（Whirlwind）：耗用法力 100。放出持续一定时间的旋风攻南海敌人，旋风能在一定的范围内随机移动，肆意破坏，用在敌方建筑物密集的区域效果极佳。

邪恶盔甲术（Unholy Armor）：耗用法力 100。使我方人员暂时无敌。

死腐术（Death and decay）：耗用法力 25。使大片范围内的敌人体力减少，建筑开始腐烂，如果有多个死神骑士一起施展这种法术，尤其可怕。

游戏攻略

兽人战役（Orc Campaign）

（1）血海（Seas of Blood）

第一关：朱尔达尔（Zul dare）地区

兽人各部落已经准备好对罗达伦（Lordaeron）大陆发动突然攻击。黑石（Blackrock）部队的指挥官死亡之锤（Doomhammer）命令你在罗达伦大陆的南部海岸朱尔达尔地区建立一个前哨站。由于人类的防御程度较弱，此战很容易打胜。

任务是建立 4 个农场（Farm），建立一个兵营。

可开采右上方金矿，完成任务即可。

第二关：急袭希尔斯布雷德（Hillsbrad）

我们的情报员报告有一队人类士兵抓获几个精灵及其奥尔金（Auljin），并已将他们秘密囚禁在小城镇希尔斯布雷德附近的监狱中。指挥官死亡之锤命令你设法营救奥尔金等人，将将他们带回附近的营地。死亡之锤认为这次突袭斯布雷德将沉重打击人类。

任务是救出奥尔金，将他带到能量场。

此关中奥尔金困在右上角，敌人防守较弱，开始可以直接进攻，救出奥尔金，带他到左下角的能量场。

第三关：南部海岸

为了准备向斯布雷德实施最终的打击，指挥官命令你在南部海岸开始建筑海军设备。同时，奥尔金和他的精灵伙伴们为了向囚禁他们的人类进行报复，已经同意向我们提供掷斧手及驱逐舰协助保护南部海岸的海军设施。要求建筑一个造船厂，以建筑我们的舰队，并开采一种称为石油的黑色液体作为燃料。在这个任务完成后，我方将对斯布雷德发动总攻。

任务是建造一个造船厂，建筑 4 个石油钻井平台。

本关可先建造兵营，将岛上右方的人类消灭后，再建造船厂，消灭敌海军。

第四关：总攻斯布雷德

目前舰队已经储备了充足的燃料，指挥官死亡之锤认为已具备对斯布雷德发动总攻的条件。这时，铸造厂也完工了，已经可以建造出新型的运输舰，可以运送部队穿越海峡进行登陆作战了。

任务是摧毁斯布雷德，消灭所有人类同盟的拥护者。

由于此关的资源充足，陆海军应平衡发展。敌人位于左上角。

(2) 沸腾的大陆

第五关：托尔巴拉德（Tolbarad）岛之战

斯布雷德的陷落给人类王国带来一片恐慌。指挥官死亡之锤对你的能力非常欣赏，决定派你完成更为艰苦的任务。现在，有一群斯特龙加德(Stromgarde)王国的人类战士攻下了一个十分重要的关隘敦莫德尔（Dun Modr)。要求你夺回敦莫德尔，并派部队摧毁斯特龙加德王国的托尔巴拉德要塞。

任务是夺回敦莫德尔要塞，摧毁托尔巴拉德要塞。

本关要尽快向下全歼守军。

第六关：劣土（Badlands)

指挥官死亡之锤派人带来消息，双光之锤（Twilight 's Hammer）部落首领乔加尔（Cho gall）要来视察格里姆巴特尔（Grim Batal）地区的炼油厂。乔加尔及其卫队将穿越劣土地区，然而斯特龙加德王国的人类士兵已在那里设

下埋伏。指挥官命令你保护乔加尔穿越劣土地区。乔加尔不幸中途被害。

任务是护送乔加尔到位于格里姆巴特尔地区的能量场。

本关中能量场位于画面的右下角。

第七关：斯特龙加德王国的陷落

据乔加尔说石油精炼厂维护得很好，兽人部落已有充足的石油储备，可以向人类王国发动总攻了，现在唯一阻碍我们发动总攻的就是斯特龙加德王国。

任务是夺回斯特龙加德王国南部的兽人部队的运输舰，摧毁斯特龙加德王国。

先利用现有的海军夺回运输舰，再占领左方岛屿，全力发展海军。

(3) 古老的悲剧

第八关：卡尔达罗（Caer Darrow）王国的神秘之石

目前我军正在人类王国的南部集结。暴风掠夺者（Stormreveaver）部落的首领古尔丹（Gul 'dan）想在人类联盟之间制造混乱，在卡尔达罗王国附近放置了神秘之石（Runestone）。这块神秘之石现位于达罗梅雷（Darrowmere）湖心岛上。要求摧毁岛上的防御力量，使神秘之石控制在我方的手中。

任务是摧毁人类城堡，获得神秘之石。

本关应全力建筑海军，可将守卫神秘之石的敌人大部队消灭，再登陆夺取神秘之石。

第九关：战神之手（Tyr 's Hand）王国的陷落

古尔丹通过神秘之石中的巨大能量，将食人巨妖变异成食人巨魔，掌握了大量的魔法。现在，你可利用食人巨魔保卫战神（Tyr）海湾旁正在建设的城堡。

任务是在战神海湾口的小岛上建立一个城堡及一个造船厂。

在强大的海军掩护下强行登陆，完成任务就行了。

第十关：斯特拉索姆（Stratholme）王国的陷落

斯特拉索姆王国是人类联盟石油的主要来源，现在正准备将大量的石油运到人类王国南部的罗达伦。你必须摧毁斯特拉索姆的石油精炼厂及石油钻井平台，阻止敌人的这次行动。如有可能，要消灭所有抵抗力量。

任务是摧毁所有的钻井平台，摧毁石油精炼厂，摧毁斯特拉索姆王国。

先用4个炸弹人炸开石头，在右下角建立基地。此关木材极少，可派大队兽人护送一农民至右上角建锯木厂，同时守住中部的金矿。海军可中期再建。

第十一关：克雷尔塞拉斯（Qrel 'Thalas）大陆的陷落

摧毁斯特拉索姆王国也就切断了人类联盟通往克雷尔塞拉斯大陆的供给线。现在只有少数的人类战士仍在保卫着古老的精灵（Elf）王国。古尔丹放出他最恐怖的生物死亡骑士，去占领精灵王国那迷人的土地。

任务是摧毁埃尔文（Elven）要塞。

这一关敌人不停地来袭击，因此要多造一些掷斧手和发石车，以图尽早地消灭敌人。

(4) 黑暗之潮

第十二关：消失在沙加拉斯（Sargeras）的坟墓

北部大陆已被攻克，现在只有罗达伦大陆的西部还剩下一些顽抗的人。正当兽部落准备向人类联盟发出致命一击时，指挥官死亡之锤带来了坏消息：暴风掠夺者部落的首领古尔丹背叛了我们，并强迫双光之锤部落协助寻找一个被埋藏在水下的古代坟墓，并从坟墓中释放出大魔法师。死亡之锤命令你要摧毁叛变的部落并将古尔丹的头颅割下带回。

任务是摧毁暴风掠夺者部落和双光之锤部落。

这一关中敌人的建筑物多在沿海地区，可建立一支强大的海军，将敌人的有生力量消灭。登陆后，用炸弹人炸开石头，全歼敌人。

第十三关：围攻达拉兰（Dalaran）王国

穿过眼前这块平原就是达拉兰王国的首都，城里集中着人类的法师，这也是兽人大军征服人类的最后一道障碍。而指挥官死亡之锤还有一件秘密武器：飞龙。

本关任务是摧毁达拉兰王国，消灭所有守卫的人类。

开始是一直往下走，有一金矿（50000）。敌人的飞鹰不断来进攻，应多造些掷斧手防空。中期可抢占左方一个金矿，发展海军，摧毁敌人沿岸的炮台，再从岛屿与大陆的连接部冲进去。

第十四关：攻陷罗达伦王国

罗达伦王国首都已依稀可见，人类联盟的士兵仍在抵抗。冲锋，攻陷罗

达伦王国。

本关是消灭所有看得见的士兵。

开始时兵分两路。左军飞快建筑船厂，地图中下部有石油，同时注意防空。右军可造四、五个箭塔对付敌方的飞鹰。这一关还有敌人的潜艇。

尾 声

征服人类联盟后，指挥官死亡之锤将你提升为战争统帅，统领你的部落。从此阿塞罗斯（Azeroth）王国和她所有的大陆尽陷于黑暗之中。

人类战役（Human Campaign）

(1) 海岸的号角声

第一关：小镇希尔斯布雷德

国王特勒纳斯（Terenas）命令你在小镇希尔斯布雷德旁建立一个前哨站，据说兽人军要来袭击这个地区的沿海城镇。这个前哨站要向人类联盟提供食物和信息。

任务是建筑 4 个农场和 1 个兵营。

本关只有 4 个敌人，可以以多打少，轻松过关。

第二关：塔伦（Tarren）磨房伏击战

神秘的精灵族派了一个精灵弓箭手来南部，想探明兽人军团是否要进攻的传闻。我方的情报员报告说这名精灵弓箭手在通过敌方封锁线时受到伏击，现被关押在塔伦磨房附近的一个监狱中。指挥官特勒拉斯很想让精灵族也加入人类联盟，因此派你前往营救。

任务是营救出被俘的精灵弓箭手，将他带回能量场。

此关精灵弓箭手被困在左上角。画面上共有 10 个敌人，可先造一个兵营，再去营救。

第三关：南部海岸

安全救回精灵弓箭手后，精灵议会决定将克雷尔拉斯大陆的所有精灵军队与罗达伦王国结盟。为了证明精灵族的诚意，派来由精灵族驱逐舰组成的强大的舰队协助保卫罗达伦王国。为了迎接舰队的到来，人类联盟中的库尔泰拉斯（Kul Tiras）王国的首领海军上将普罗摩尔（Proadmoore）命令你在南部海岸建立海军设施。有消息说兽人族在主大陆附近有一个秘密的基地，因

此必须火速建造防卫设施。

任务是建造一个造船厂，建造 4 个石油钻井平台。

本关的敌人很弱，先建兵营，肃清左边的敌人，再建造船厂。

第四关：攻击朱尔达尔地区

基本建完海军设施后，普罗摩尔建议应将兽人族的秘密基地找出。侦察机报告敌基地找出。侦察机报告敌基地位于希尔斯布雷德东南，朱尔达尔地区的岛屿上。与此同时，技工报告铸造厂已设计完成，我们已有能力制造运输舰穿越海洋进行登陆作战。

任务是摧毁兽人族基地。

本关敌人在右下角，利用附近的金矿建立一支强大的海军。

(2) 人类的吼声

第五关：托尔巴拉德基地增援战

作战胜利后，指挥官决定派你进入主战场的战斗。此时人类联盟中的斯特龙加德王国与库尔泰拉斯王国的军队正集结在卡兹莫丹（Khaz Modan）大陆的北疗边界阻止兽人军南侵。在敦莫德尔地区，兽人族的一个前哨站不断击溃人类联盟军队的进攻，并破坏附近的农场，因此派你增援托尔巴拉德基地，并摧毁敌前哨站。

任务是增援托尔巴拉德基地，摧毁敦莫德尔地区的兽人族前哨站。

敌人基地在右上角，开始敌人进攻我方岛上基地，我军应迅速登陆支援，将损失减至最小。

第六关：敦阿尔格兹（Dun Algaz）地区的战斗

兽人族在敦莫德尔地区的作战失利后，往南部撤退，穿越特兰多尔（Trandol）山谷，退守敦阿尔格兹地区的二号哨站。人类联盟希望能将兽人族赶出卡兹莫丹大陆，因此命令你摧毁敌二号哨站。皇家骑士也会协助你完成这次任务。

任务是摧毁兽人族在敦阿尔格兹地区哨站。

此关敌人在左下角，海军的作用不大。可多造些骑士，掩护巨弩。还要想法去抢占左上角的金矿。

第七关：格里姆巴特尔基地

我方侦察机报告发现了兽人族在卡兹莫丹大陆的主要石油加工基地格里

姆巴特尔。指挥官罗扎（Lothar）认为这是一个对兽人族给以致命打击的好机会，因此命令你带军队潜入格里姆巴特尔，消灭所有敌人。一旦摧毁了格里姆巴特尔基地，兽人族被逐出卡兹莫丹大陆的日子就要到了。

任务是摧毁5个石油钻井平台。

先向下营救被围困在大陆南部的3辆发石车，再从东北方向渡海占领右上角的金矿岛，在金矿旁建立海军基地，发展海军。此关没有必要全歼敌人，只要摧毁敌钻井平台就行了。

（3）力量之剑

第八关：战神之手（Tyr 's Hand）王国

摧毁敦莫德尔基地及格里姆巴特尔基地后，兽人族不得不退出卡兹莫丹大陆。于是指挥官罗扎将你的部队驻扎在北部大陆保护边境。这时战神之手王国的农民发动了小规模叛乱。要求平息这场叛乱，维持该地区的秩序，消灭该地区隐藏的兽人族部队。

任务是平息农民叛乱，建造一座城堡，消灭所有敌人。

迅速向北进入叛乱地，制止暴动。同时建立一个防卫基地，反击从另外3个角落包围过来的敌人。要充分利用基地旁的金矿，将敌人各个击破。

第九关：达罗梅雷的战斗

正当我军在北部边界密切注意敌人的动向，罗达伦王国主教的助手莱特布林格（Lightbringer）来到前线，探望在战争中遭受不幸的人们。指挥官罗扎命令你保护莱特布林格及其随从，使他们安全抵达卡尔达罗王国。

任务是将莱特布林格护送到卡尔达罗王国的能量场。

本关敌人共有7艘战舰。我方混编舰队可以以三角阵形狙击，然后且战且退，诱敌战舰进入潜艇伏击圈内歼灭，然后经主力舰的重炮逐个消灭海峡两岸的炮楼。莱特布林格在左上角，能量场在右下角。

第十关：囚犯

在卡尔达罗王国的战斗中，我们抓获了一些奥尔特拉克（Alterac）王国的反叛军士及一群帮助兽人军的水手。指挥官要求你将这些反叛者送到罗达伦王国的首都接受审问。

任务是建筑运输舰，运送4个奥尔特拉克王国反叛士兵至能量场。

应先在中部海岸处建筑船厂，大量生产主力舰和运输舰，然后消灭敌人

海军。之后奉命往东南部押运被囚的叛军官兵到能量场。航行沿途，用战舰消灭沿途的炮台。

第十一关：奥尔特拉克王国的毁灭

指挥官罗扎带来的消息说人类联盟中出现叛徒，奥尔特拉克王国的首领彼雷诺尔德（Perenolde）从战争开始就一直为兽人族提供情报。上次战神之手王国的农民叛乱也是由奥尔特拉克王国的间谍引起的。为此要消灭奥尔特拉克王国。

任务是营救被困的魔法师和农民，摧毁奥尔特拉克王国。

本关开始时金数为零，要建立一支有实力的陆军，包括发石车、弓箭手、骑兵等，然后向左上角的敌部队发动总攻，将困于左上角的作为人质的魔法师与农民救出。

(4) 光明的力量

第十二关：克雷斯特法尔（Crestfall）的战斗

奥尔特拉克王国覆灭后，北方的兽人军团开始大规模撤退。海军上将普罗摩尔带来消息。这时我方的潜艇在克雷斯特法尔附近发现了兽人族的主要海军基地。普罗摩尔认为兽人族正在集结残余的舰队，准备撤至阿塞罗斯大陆。指挥官罗扎命令在敌人撤退前摧毁其海军基地。

任务是摧毁兽人族的运输舰，摧毁所有的造船厂及油船。

本关敌人有潜艇，用飞机反潜保护舰队；全力发展海军，可到右下角采石油；中期在右上方两岛屿登陆，开采金矿。全副武装后奉命攻击敌舰队，并摧毁设于克雷斯特法尔附近的敌海军主要基地。

第十三关：突袭黑石城堡

兽人族的残余舰队在溃败途中逃至阿塞罗斯大陆的北部海岸。海军上将普罗摩尔认为兽人族是想要增强黑石要塞的防守力量。普罗摩尔及国王特勒拉斯都认为由你围攻黑石要塞是最合适不过的了。

任务是摧毁黑石要塞，消灭所有敌人。

敌人不断地在左方登陆，并派飞龙偷袭。我方应先开采左方的石油，造战舰固守。中期可在右上方的两个岛屿登陆，那儿有两个金矿。待资源充足后，批量生产战舰，随后强攻位于北部海岸的敌黑石要塞。

第十四关：圣门

当黑石要塞被攻陷后，兽人族被赶至北方。兽人族重新集结军队保卫圣

门，圣门现在是他们最后的希望。这时指挥官罗扎去世了，由你代替他统率大军，彻底消灭兽人族，摧毁圣门。

任务是摧毁圣门。

本关先在左下角强行登陆，抢占位于右方的金矿，多造防空的弓箭手和擅于冲锋的骑兵。最后利用魔法师施法，摧毁圣门。

尾　声

曾经是邪恶势力发源地的圣门，如今只剩下沼泽里矗立的废墟了。黑暗已经消失，兽人族的残兵已逃往阿塞罗斯大陆的最北边。黑暗势力已经摧毁，阿塞罗斯大陆又回到人类联盟的手中。

游戏虫手记

（1）兽人战役比较容易，适合初玩者入手。

（2）潜艇只可被己方的飞行器、炮台和潜艇所发现。

（3）舰队最好混合编组，可以这样构成：6 艘主力舰、2 艘用于防空的驱逐舰，1 架防潜艇的侦察机。

（4）只有魔法师才能摧毁圣门。

（5）基地应尽量建造在靠近金矿或有木材及石油的地方，以加快金子或物资的生产。

（6）多利用弓箭手作中距离攻击，以削弱敌人体力，缩短士兵、骑兵和敌人肉搏的时间，减少体力的损耗。而弓箭手防御力不高，不擅长肉搏，宜以树林作掩护。

（7）不宜过分集中兵力，以防敌人用发石车一炮轰掉，妥善分布兵力，在大多数情况下是比较合适的。

在游戏中按 Enter 后，下方会出现 MESSAGE，输入相应字符得到相应秘技：

AXE AND SAW：加快伐木速度；

DECK ME OUT：将攻击级别升到最高；

EVERY LITTLE THING SHE DOES：会有所有魔法且魔力无限；

GLITTERING PRIZES：加 5000 石油，5000 木材和 1000 金

子；

HATCHET：加快伐木速度；

IT IS A GOOD DAY TO DIE：不死，但怕魔法攻击；

MAKE IT SO：加快建设、生产、训练的速度；

NEVER A WINNER：本关失败；

NOGLUES：魔法攻击无效；

ON SCREEN：显示全图（没有探索过的地方无阴影）；

SHOWPATH：显示全图（没有探索过的地方有阴影）；

SPYCOB：加 5000 石油；

TITLE：加快单位生产速度；

THERE CAN BE ONLY ONE：看结尾；

TIGERLILY：键入后再键入 ORC? 或 HUMAN? 即可到兽人战役或人类战役的第？关；

UNITE THE CLANS：跳关；

VALDEZ：加 5000 石油；

YOU PITIFUL WORM：投降。

使用秘技过关后，电脑对战果的评价是“Cheat”（作弊），不过也是意料中的事。

时空游侠

Time Commando ★

推出时间：1996 年 11 月
出品发行：Adeline 公司 & Virgin 公司
别　　名：　/
游戏类型：动作冒险类

□□评价：

由曾经制作《鬼屋魔影》系列、《双子星传奇》的 Frederick raynal 担任制作。游戏容量 400 多 MB，还是让人感到“短”。这是因为游戏让你经历人类历史上 8 个时代，每个时代两个小关。这样就显得每一小关有些短了。在计算机内部消灭各式各样的敌人，最终战胜病毒。在游戏中要掌握 45 种武器。真是场面宏大，气势磅礴。游戏的画面华丽，由于采用了 Adeline 公司的新一代 3D 引擎，保证了人物的立体感，游戏支持 640×480×256 色分辨率，在 486/66，8M 内存下就有上佳表现。音乐不错，音效更是佳品。

游戏用键

1. 一般状态

↑：前进；
↓：后退；
←：逆时针转动；
→：顺时针转动；
Alt + ↑：跳跃；
Alt + ↓：向后躲闪；
Alt + ←：向左躲闪；
Alt + →：向右躲闪；
Spacebar：使用、搜索、解谜；
1～6：选择武器；
Z、X：选择武器；
P：暂停；
Esc：呼出菜单。

2. 空手搏击状态

Ctrl+↑：踢；　　　　　　Ctrl+←：左手出击；

Ctrl+↓：防御、躲闪；　　Ctrl+→：右手出击。

3. 手持器械状态

Ctrl+↑：正面出击；　　　Ctrl+←：左击；

Ctrl+↓：防御；　　　　　Ctrl+→：右击。

4. 发射武器

Ctrl+↑：发射、投掷；　　Ctrl+←：向左瞄准；

Ctrl+↓：装弹药；　　　　Ctrl+→：向右瞄准。

小能量补充块：黄色立方体，可补充少量能量。

大能量补充块：红色立方体，可补充大量能量。

能量储存器：黄色圆柱体，可提高能量的上限，最多可拥有 4 个。

额外生命（Extra Life)：带花纹的黄色三角，可在被打死时让你再生，当时间限制已达到时，再给三分之一的时间，不过使用后能量储存器会少一个。最多可拥有 3 个。

记忆芯片（Healthy Memory)：带六条腿的蓝色立方体，可在每一关的关底及关中的病毒清除站处更换被病毒感染的芯片，使计算机恢复记忆。

记忆芯片传送终端：（Memory Upload Terminal）蓝色盆状装置，站在前面按 Spacebar 键，可用你现在拥有的记忆芯片来解除病毒，为你重新获得时间，同时存一次盘。一小关只有一个。

故事背景

我是一名计算机修理工，这天工作后正玩着电脑游戏消磨时光。突然电脑上警报大作，一种可怕的病毒已经侵入了国家武器安全系统，正以飞快的速度传播。这台计算机存储着从古至今人类战争的所有信息，病毒已使计算机部分的时空倒错，一旦改变了未来，后果不堪设想。我拎起工具箱直奔事故现场，在出事现场，工

作人员都消失了，计算机的核心笼罩着一个光环，我上前一摸那个光环，就被吸了进去。

游戏攻略

史前时代（Prehistory）

我醒来时已经看不到高楼大厦，到处是史前文明的征象，原来是进了时空隧道。我用连环腿解决掉两个原始人后，一路上拾到几个记忆芯片。在左边的山洞附近捡到投石，进入山洞，打死一只剑齿虎，在它休息的地方得到一把木剑。走下山时，一个原始人向我投掷巨石，我也用投石的方法将他打伤，并用木剑刺死他。随后在一个原始人的尸体上得到木棒。左边的草丛里有能量块。利用路边的记忆芯片传送终端把刚捡到的记忆芯片送回主机。向前来到一个山洞，用木棒打死大灰熊，得到额外生命。跨上平台，就被传送到一堵断墙壁下，拾到一根又大又沉的木棒，爬上断壁，干掉两个原始人，得到长枪，一路上杀死两只熊，跳过山涧，把身上的记忆芯片全部传送回去。打死拦路的野人和金钱豹，最后被一只强壮无比的棕熊挡住了去路，用长枪刺它要花很长的时间，还是用那根特大号的木棒解决了它。得到洞穴里的红色能量补充块，通过了史前时代。

罗马帝国（Roman Empire）

我处在罗马帝国的一个大厅里，在右边拿到能量存储器。有个罗马女斗士来挑战，功夫挺不赖。解决她后得到匕首，用匕首刺死一个卫兵，得到长剑，杀出大厅后，在左边传送出记忆芯片。走上桥，干掉桥头两个士兵，小心不要被落下的闸门砸着。快速杀掉敌人进入左边房间，得到额外生命。出来后避开了车夫滚过来的轮子，上前一剑刺死他。在车轮边的罐子里得到宝物。继续向前走，一边杀敌，一边收集记忆芯片。进入一个广场，在右上角处杀死一名骑士和门卫，刚想进门，铁门却落了下来。我向前走了一步，没想到掉入陷阱中。一只饥饿的狮子扑了过来，好不容易才把它打死。水罐里有能量块。走进右边的小门打败手持长矛的武士，得到长矛，进入古罗马的竞技场，先用长矛干掉手持斧头的家伙。然后当一回斗牛士，不要用盾和叉，用斧子的效果比较好，打败疯牛就可过关。

幕府时期的日本（Japanese Middle Age）

来到日本。上来一个武士，见面就行礼，然后就开打。打败他后得到几

个生命点，走过石桥又得到几个额外生命。很轻松地干掉一个黑衣刺客，得到一把剑。在房里的走廊里有个投掷暗器的女子，要冲上前打，打胜后可得暗器。打倒两名武士和一个手挥长锄的农夫。在他身边的小屋中得到额外的生命。出来后打倒一个会相扑的家伙。推开前面的门，打败一个武功怪异的僧人，抢到黑衣人身上的暗器。往前走又得到武士的长刀，进屋解决两个武士。来到另一间屋子，先在门前靠左边的终端上把得到的记忆芯片传送出去。然后用暗器打死武士，用长刀砍死会喷火的龙。走到佛像前，从左边的香坛中得到飞火弹。转动右边的香坛，会出现一道暗门，进去消灭 6 名黑衣忍者再回到佛像前，就可以过关。秘室中右侧的石像下有能量补充块，左侧的石像下有一把日本长刀。

欧洲中世纪（European Middle Age）

我冲过吊桥，干掉一个手持链子锤的守卫。走进右边的屋子，在左边的酒桶里拿到记忆芯片。转动左边墙上黑洞里的开关，打开外面的铁栅栏。进入铁门后，要小心从地底下冒出来的铁钉。要避开两个胖教士向我投掷过来的木桶，想拾起地上的记忆芯片，却中了埋伏的机关。只好放弃记忆芯片，跳过机关，走进一扇门，解决路上的敌人后，得到盾和剑。向右进入一个暗门，得到一把弓和 5 支箭。出洞后向右继续走，在路边拾得一柄长剑和大能量补充块。用长剑砍死两个武士。我推开一扇门走进去，等候我的是个满身盔甲的家伙，我伺机砍中他薄弱的肩部，把他打倒了。推动棺材边的墙壁，出现一个暗道，里头有个手持巨斧的黑衣武士正坐在宝座上。拿出弓箭向他放了一箭。他中箭后向我扑来，我又补了两箭才让他老实了。在他旁边的木盒里有巨剑。我往宝座上一坐，就被传送到了一个陌生的地方。

左边暗道里有能量补充块，木桶中有箭。推开身后的小门，解决掉里面两个家伙。从另一扇门出去，在一尊女神前打倒两个铁盔武士。在院子里用剑和盾打败豹子，往前走打败一个铁盔武士。先进入右边的屋子传送出记忆芯片。出来后见武士竟然打不死，他原来是魔法师操纵的傀儡，于是攻击站在他身后的魔法师，魔法师却消失了，武士也自己倒了下去。走进屋子杀死一只野兽，魔法师又出现了，砍了几剑竟然没有效果，然后看着他消失在墙中。我在屋子最右边书架上得到魔球，走到一堵有壁画的墙体，身体居然穿墙而过。魔法师正等着我呢。用魔球解决掉魔法师。来到一个屋子中，只见墙壁突然裂开，飞进一个长着翅膀的魔鬼，要趁它落地时用魔球将它打败。

接着走到墙上的大洞前，纵身一跳。

殖民时代（Conquistadors）

我从大海中偷偷地爬上一艘16世纪的探险船，捡起一把剑，结果了两名水手，得到手枪。进入船舱，打败女剑手。从船舱出来，杀死敌人后得到铁戟。跳进底舱，找到终端机将记忆芯片传送出去。然后顺楼梯到达舱面，干掉水手后，再顺梯子来到甲板，最后征服了这艘探险船。

乘着这艘探险船来到一个野人的部落，一下船就遭到一群野人的攻击。把他们打败后得到毒箭和攻击力很高的狼牙棒。穿过石室，用狼牙棒打死一群围攻上来的毒蜘蛛。再往前走，小心翼翼跳过陷阱，又来到一个广场。打败那里的敌人后，走进右边的洞中，转动洞中的开关，可打开石门，这是他们的老巢。干掉酋长后，走进右边的洞中，转动洞中的开关，可升到天台，沿着房间里的梯子进入顶层，消灭所有的守卫，包括正在看一架望远镜的星象师。然后从望远镜里看一下就可过关。

疯狂西部（Wild West）

打倒一个打盹的家伙后得到一把手枪，木桶旁有子弹。用这把枪解决掉3个躲在屋顶向我射击的枪手，进入屋子后可得到一把猎枪。沿着一条过道来到一个仓库前。一个家伙躲在里头向我扔炸药，而我却射不着他，于是捡起那个家伙扔过来的炸药扔了回去。仓库被炸塌了，我经过仓库的废虚，收拾了3个土人和1个牛仔，得到了炸药和子弹。

穿过一个山洞，一个手持利斧的农夫扑了过来，我连发几枪，让他趴下。走进一个小木屋，房里铁盆和木箱里都有宝物。从右边的墙上得到子弹，打倒了堵住门口的农夫。走出小屋，打败一伙牛仔，并在他们的掩体里得到弹药和生命点。向前继续走来到上一个山的拐角处，开枪打死天上的会投巨石的老鹰和站在山上向我开枪的家伙。往前走，来到一个矿坑，干掉矿工，虽然也被上面落下的碎石砸伤，但还是将记忆芯片传送了出去。走出矿坑，打死一个牛仔，得到双管猎枪。走上山坡，与一大帮牛仔交上了火，打倒所有的敌人后，打开身边的一只箱子就可过关。

世界大战（Modern Wars）

乘着时空隧道又来到一个地下掩体里。打死坐在桌边的军官，得到手枪。用手枪打死冲进来的士兵，得到长枪。从掩体出来后要快跑，会有两颗炮弹

爆炸。然后击落不断盘旋扫射的敌机。干掉前方战壕里的敌人，用手雷炸掉了一座碉堡。往前走在一条街上，消灭遇到的士兵，进入右边的小屋里，传送记忆芯片。离小屋不远的房子，有人往外扔手雷。走出房子，四处闲逛，进入酒吧打死老板和一个军官，走下酒窖，喝掉桌上放着的一瓶酒。

从酒窖里出来，来到一个广场上，干掉一个敌人后，得到机关枪，并射杀了前面关卡旁的士兵。从它们身上得到武器和弹药。进入关卡旁的建筑物，启动左边墙上的红色开关，打开了关卡。墙边麻袋下有机枪子弹。通过关卡后，用机关枪解决路上的敌人。进入地下掩体传送记忆芯片。出来后在路旁的一辆破车上又得到机关枪。随后打死街上一名士兵得到火箭炮，用手雷炸死一个躲在楼上向我放冷枪的人。最后来到一个广场上。用机关枪一通猛扫。打倒所能看到的所有的人和警犬，用火箭筒将坦克炸毁，然后走进前面的电话亭拿起话筒接电话。

未来世界（Future）

从时空隧道里出来，进入一个摆满精密仪器的屋子里，四处转了转，得到镭射枪，屋角电脑下有子弹。走出屋子，打死了几个警卫，补充了子弹，进入另一个门，先打掉左边的敌人，得到镭射机关枪，再干掉右边的敌人，在他身旁的终端传送了记忆芯片。接着走上天桥，打掉两个在空中荡来荡去的人。向右走下天桥，再往右走干掉守电梯的人。进电梯后接通电源，电梯开始下降，每隔一段时间都会有个敌人来骚扰，一一打发他们，得到一种很厉害的电鞭。电梯停下来后，经过一段很长的走道，眼前出现一架飞船，飞船右侧有镭射枪。打死两名守卫后，登上了飞船。

下飞船先干掉 4 个外星人。先进一间小屋，在椅子下找到手雷。出来沿着过道来到一扇紧闭的大门前，按下墙上的红开关，大门开了，旁边一扇隐藏的门也打开了。我走进去，在一个橱柜里得到太空服。出来继续走到一扇无法打开的铁门前，在桶里拿到 5 颗手雷。用一颗手雷将门炸开。接着一路打到一台升降机旁，合上闸，开始徐徐下降。最后用 4 颗手雷才能炸掉面前那个全副武装的机器人。穿上宇航服，按下升降机背面的红色按钮，只见天顶打开，我腾空而起。

超时空（Beyond Time）

我越变越小，进入计算机的核心部位了，马上就要和病毒决一死战了。

我先通过时空桥进入电脑超时空，将围上来的病毒扫清，并找到了被病毒囚禁在电脑空间的女程序员。当我要救走她时，一头巨鲨向我扑了过来。我一边收集能量球，一边攻击巨鲨，最后终于把它彻底消灭了。我也回到了现实世界。这时警察把那个制造病毒的罪犯也押了过来。我终于捍卫了计算机世界的和平。

游戏虫手记

凡是生命大都要消灭，但在世界大战一关中出现的第一只狗不要打死，它会帮你找宝物。

1. 秘技

游戏过程中键入以下字符可使用相应秘技：

DIXODO：跳过一小章节；

DOLTEB：获得额外生命；

HUIBON：获得所有武器；

SPEED：时间以秒为单位显示；

TIXODO：跳过一大关；

VONLUX：生命点数加满。

2. 过关秘码

	最简单级	简单级	正常级	困难级
罗马帝国	UDELWYHA	SYMBDABU	QJSLVABL	KCNTOZHZ
幕府时期的日本	OUJAHCHU	MPSQNDAM	KAYAGEAF	ETSIZCHS
欧洲中世纪	QTRRQOKS	OOAIXPDM	MZFSPQDD	GSAAJPKT
殖民时代	EPYIGENJ	CKHZMFGC	AVMJFGGU	UNHRYENH
疯狂西部	IPNRWRJK	GKWHDTCE	EVBSVTCV	YNWZOSJI
世界大战	CGTGHVIE	ABCXNWBX	YLHHGXBO	SECPZVIC
未来世界	EFBYQHME	CAKOXIFX	ALPYPJFO	UDKGJIMD

3. 擂台场景

进入选关代码输入状态后，键入“COMMANDO”可进入一个擂台场景的游戏。

黑暗殖民地

Dark Colony ★

推出时间：1997 年

出品发行：SSI 公司

别　　名：　/

游戏类型：即时战略类

□□评价：

比起第一部《风魔战》来有很大的进步，运行起来十分流畅。高分辨率的地图，绚丽的火花，出色的光影，硕大的人物，无不令人叫绝。游戏的图形引擎之所以作得那么出色，是跟大比例的人物设计有关。游戏安装时会自动安装 Direct 5.0，据说对游戏的支持性改进了很多。

游戏的战略层次比较一般，没有什么创新之处。但游戏中战斗的激烈程度是空前的，如果手不够快或是防御工事修得不科学的话，是无法挡住敌人猛烈攻势的。相反，如果攻守有序，发展很好的话，那么，带上几十个装备精锐的士兵与敌人大战时的感觉也会很好。

故事背景

公元 2137 年，由于人类对地球资源的过度开发，地球的生态环境遭到严重破坏。昔日那美丽的蓝色行星已经变成一颗黄褐色的死星，人类已经无法再适应地球的生存环境了，地球上的人类决定向外星系进行大规模移民。经过详细勘察，离地球最近的火星被选定为人类的第二母星。由于火星自身的原因和人类先驱者的不懈努力，火星已经呈现出如当初地球般美丽的风光、清新的大气和丰富

的资源。但火星上的生物——火星人不欢迎来自地球的人类，地球人与火星人无法和平相处，但焦急的人类已经没有退路，为了生存，只得与火星人展开战争。

游戏中的武器

游戏中可扮演地球人和格雷人。这两支部队各有 10 种武器，种类少而精。精简的武器系统可以使每种武器的特点得到最大发挥，像人类的自行火炮火力十分强大，射程奇远，相对来说射速就很慢，而且装甲薄弱，一旦被敌人靠近，基本上就完了。而重装机兵的装甲十分强大，火力迅猛，在会战中是不可缺少的主力军，但不具备对空能力，遇上敌人的飞行部队只有挨打的份。

在游戏中要合理地安排自己的火力网。地球人主要以机甲武装为主，而格雷人是以生化武器为主。本来这是很有特色的两种武器系，但游戏中设计得差不多，除了外型不同外，这两者本质上没有什么区别。在格雷人方面，步兵相应为 Gray，自行火炮相对为 A-tril，重装机兵相对为 Sy－Demon，是个肘部长着两把大弯刀，见人就砍的东西。飞行器相对为 Ortu，特种机器相对为 Gorrem，采矿车相对为 Brozaar，固定炮台相对为 Xmenowort，移动地雷称为 Slom，飞行器为 Saucer，而基地为 Zisp，其作用与维修飞机相反，是专门修复生物用的。

地球人武装力量

名　称	作　用	弱　点	价　格
步　兵 (Trooper)	最基本的兵种,对空对地均有效	装甲薄弱	350
自行火炮 (Barrager)	射程很远的兵种,可以进行远程火力支援	速度慢,装甲较弱,近战能力弱	1000
重装甲兵 (Reaper)	火力迅猛,近战适合,是战斗的主力	不能对空	600
飞行器 (Osprey IV)	移动迅速的飞行部队,可视范围广,主要用于侦察	火力与装甲均薄弱	600
特种兵 (SARGE)	游戏中最高等兵种,战斗力极强	价格偏高,无法大量装备	1500
采矿车 (Exploiter)	用于采矿	没有防御能力	1500
固定炮台 (Firestorm)	防御,对空对地都极有效	安装后就不能再移动	900
移动地雷 (Senlinel)	当周围 1 米内有敌人经过时会自动爆炸伤敌,威力大	安装前没有攻击力,安装后无法再动	450
天使一号 (Angel One)	为基地运送建筑和士兵的大型飞行器	不直接参战,无法建造	
维修飞机 (Medi－craft)	可修复基地和机甲武器	无攻击力,对人员无效	900

格雷人武装力量

名　称	作　用	弱　点	主要武器
步　兵(Gray)	基本兵种	攻击力弱	等离子电
炮　兵(Atril)	射程远的兵种	没有防空能力	可爆炸粘液
镰刀怪(Sy Demon)	相当于重装机兵	没有防空能力	生化镰刀
飞行器(Ortu)	用于轰炸、侦察	装甲弱	可爆炸粘液
特种人(Gorrem)	远距离杀伤,偷矿	价格贵	心灵感应
采矿车(Brozaar)	采矿	无防御性武器	
炮　台(Xenowort)	机动防御	未展开时防御力低	等离子炮
地　雷(Slom)	在敌人经过时爆炸伤敌	无防御力	可爆炸性氢化物
飞行器(Slomsaucer)	战地运输和吸收	无防御力	
生物修复器(Zisp)	治疗、修理	无防御性武器	药物治疗

游戏的建筑

游戏中有 8 种建筑，都建在一个大基地上，这样在保卫基地时可以把兵力集中起来。游戏中的矿物叫 Petra－7。采矿时只要把矿车开到上面，矿车就会自动采矿，这时资金会迅速增长。即使不采矿，钱数也会自动增长，只要基地在就会有机会。

技战术运用

游戏中的矿车没有任何防御和攻击力，所以在战斗中是敌人攻击的首选目标，矿车一般都在离基地很远的地方，所以要想法保护好矿车。由于矿车和矿井是合二为一的，把矿车开到矿上就变成了矿井，采完了矿，矿井就成了矿车。在其他游戏中玩家们用于保护矿井的防守战术在这里就不实用的，在这里可用埋地雷的方法。在游戏中有一种类似于地雷的武器，地球人这边叫 Sentinel，格雷人

那边叫 Slom。这种东西自己可以移动，当移动到合适的地方，就可以在把它埋在地下，这时就不能动了。但一旦周围一米的范围内有敌人经过，地雷就会自动爆炸，而且可以连炸三次。当然，如果愿意用机器人加士兵的多层火力网来保护矿井的话也可以抵御敌人的进攻。另外，在一些矿藏很丰富的地方，适当布置一些炮台也是非常划算的，因为敌人通常对这种地方十分敏感。

游戏中有首领的设定，而且这个首领就是玩家所扮演的角色，这个首领在战斗中可以升级和得到勋章，并且能力出众，首领死后还可以复活。首领的激励能力是非常有用的，经过激励的部队攻击力会大大增加，这在一些没有基地的任务关中是非常实用的技巧。

部队的升级问题。在修建了研究室后，玩家就可以在点击屏幕右侧的第二栏，里面有部队的升级一览表，要在条件允许的情况下多多升级，因为升了级的部队比没升级的部队要强出很多，升级后对战斗是很有利的。

游戏的操作

游戏中的热键都标注出来了。F1、F2、F3、F5 键分别对应了屏幕上所有的首领、士兵、重装机兵和炮兵，这在实战时非常有用。在建造士兵和武器时，你只需要点右方的第一栏，然后按右键呼出建筑菜单，在选好想要造的士兵和建筑后点右下角的 Build 按钮就可以了。要注意的是游戏中建造武器基本上不用什么时间，所以可在敌人大举进犯时才开工造武器，这样可以更有效地分配资金。

游戏攻略

人类战士

第一关　红色着陆点（Red Landing）

此关任务是进攻到导航塔（Beacon），并援助殖民基地，长官不能受伤。我方部队落脚在左下方的一个导航点，周围很空旷。这时火星人悄悄地围了

上来，开始发动攻击。击退后来到第二个导航点，航标灯开始闪亮，太空船又运来几个步兵。再折向左上角导航点，又得到一批援军。往左，消灭一批敌人，再往右，打退右上角上的正在攻击我军基地的敌军。

第二关　最初的根据地（Base Camp Alpha）

人类联军的将军说，最近 Windows 星球建立了一个基地，据可靠情报说，火星人打算破坏这个基地，因此，此次任务是前往这个基地，做好基地防御，直到有新的指挥官来接替。接到命令到达基地后，将采矿车移到右侧矿坑处，矿车将变形成为采矿井架。将基地左侧环形山中的三个天线间的步兵移到山口，再把基地旁的步兵移过去汇合。过一会儿敌人的太空船会在那里空投士兵。

当钱足够了，修建一个 SCI－PAD，这时武器菜单上会增加地雷选项。另外在“2”栏中可以进化武器和士兵。迅速生产地雷，并在基地下方布雷。接下来，修建 ROBO－FTR，生产重装机兵。用这些重装机兵对付敌人普通步兵则绰绰有余。矿石采完后，迅速地侦察出在右上角的第二个矿坑，将采矿车移过去，继续增长金钱。左上角还有第三个矿坑。

这时，敌军强力部队一窝蜂从基地下方冲上来，但被预先埋设的地雷阵炸翻。敌人这次进攻后，仅剩下南方矿坑周围的几个小兵，这时出动兵力消灭那几个小兵，待增援部队到达，本关胜利。

第三关　联合行动（Allied Intervention）联合介入

同盟军发现一处丰富的矿藏，敌人也前来进攻。本关任务是到这个矿坑协助友军作战。

这一关我军左侧是盟军，在保卫自己基地的同时，还必须保证盟军的基地也完好无损。战斗打响后，要大量生产地雷，并在两个基地周围布雷。可将地雷布过桥，而在基地左侧则地雷密布。以后敌人将不断地从那个方向来偷袭。这些盟军虽然需要你去保护，但他们却不给你一分钱，还要与你抢金矿。在基地有一定防御能力时，要修建 ROBO－FTR，生产一批重装机兵。

基地左侧的那个矿快被采完时，要赶紧过河向右，找到另一个矿点。最好在行动时带上一部矿车，以免这个矿点被盟军抢走。ROBO－FTR 升级后，就能生产大炮了，生产大炮虽然需要用生产两个地雷的钱，但地雷只能炸三次，而大炮的火力无限，还可对付空中目标。今后在基地周围主要布署大炮

防御体系。

初步的作战经验说明，要有优势兵力才能进攻，如果只派少数兵员，则是往虎口里送羊，有去无返。另外，火星人不上“诱敌深入”战术的当。

开始大量生产重装机兵、步兵和大炮。然后过河往右上通过山口，进入战区中部，夺取那里的3个矿坑，这样会有足够的钱生产大量部队。在新建的矿井附近配备了几门大炮，以对付从地面和空中来偷袭矿坑的敌人。这一战役，敌人的基地在左上角，此战役不需要消灭全部敌人，只要将敌人的主基地摧毁就可过关。

第四关　岛屿突袭战（Island Assault）

此次任务是找回友军在奥尔路森（Allusion）岛走失的指挥官。战役一开始，处于一个被河流分割成许多岛屿的地方。先在基地左侧矿井竖起井架，然后又探得基地右边也有个矿坑。在基地正前方、斜左方和斜右方，都是通往他处的“战略通道”，在这几个地方安放一些大炮，在井架旁布署几个步兵，对付从空中来轰炸井架的火星人。建筑物升级后，能生产侦察机和自行火炮。重装机兵近战能力很强，自行火炮可以攻击远程目标，步兵可以防御空袭。因此，由这3支人马组建的三军联合部队，应当是进攻战的主力。

在战区的各个交通要道，敌人都布署了大炮，为了不浪费兵力，应避免多路出击。因此，需要找到一条最佳的进攻路线，可从基地右侧道路出去登上另一岛屿，找到两个矿坑，部队就选定这条路为今后的进攻路线。

那个迷路的指挥官在地图左边的岛上，派架飞机将他接回来就行了。

第五关　最黑暗的时刻（darkest Hour）

为了让同盟军相信我军的实力，此次任务是帮助友军摧毁火星人的基地。先用大炮封锁正北方向的道路，防御偷袭之敌。然后组织兵力抢占基地左侧出口外的一个矿坑。在保护好基地内、外的两个矿坑的同时，大量生产部队。当资源耗尽时，部队数量也差不多了。进攻部队开始在基地左侧出口外的那个矿坑处集结，火星人的基地在正北面。摧毁它后从那里往西，登上一个狭长的岛屿。沿长岛往下，找到一个人类部队基地（此部队在火星人基地被摧毁后开始叛变），将其摧毁后来到左下角，找到“黄金”遗迹，胜利完成任务。

也可以在做好基地防御后，先生产一架侦察机，将进军路线侦察出来，

接着生产一支由步兵和重装机兵组成的部队，尽量避开敌人重兵把守的基地，同时少与敌人纠缠，直接到战区左下角找到遗迹。这样可轻松过关。

第六关　古老的遗产（Ancient Legacy）

据可靠情报，火星人抓住了一批人类步兵战士，准备进行洗脑，以同化成火星人的部队。因此，上级命令前往火星人的一个秘密基地，将被俘的人类战士救出。

可率领一支突击队，来到秘密基地中，打死一个卫兵后，转向右方，解救出一个死胡同中关押的7个步兵（要尽量避免他们伤亡，后面还要他们打仗）。继续往右走，又找到2个关押步兵的死胡同。在第三个“死胡同”中解救出步兵后，回到交叉路口，往下。到丁字路口往左走，走到底，沿墙往下，消灭几个火星人后走到底转右。在途中消灭了敌人一支强力部队，来到右侧转弯处往上走，又在一处房间里解救一批步兵。出房间后往北、往东、往南、往西，终于到达太空站，一艘太空船及时赶到。

第七关　惩罚（Retribation）

此次任务是率领部队进入本托克（Bentok）山脉，帮助友军守住基地，摧毁火星人的两个基地。这又是一个黑暗大地，在这个大地上，有我军与盟军基地各一个。我军修建了雷达站（Research-bar），新发现的矿坑很容易在地图标记出来。敌军基地在左上角和右下角。右下角的敌军基地在一道山梁后面的山坳里，地势险要，易守难攻。当然，总的作战方针还是集中优势兵力，各个击破。先率军攻下地势不怎么险要的左上角火星人基地，然后在各个新发现的矿坑上架起井架，加速军力生产。然后集中力量打一战，最终取得胜利。

第八关　被摧毁的阵地（Shattered Front）

友军的基地被火星人摧毁了，此次任务是找到散落在各地的战士，并摧毁火星人的基地。开始时，我军除主基地外的两处早期废弃的基地正受攻击，可以不去管它，应先迅速找到我方失去联系的人员。如不及时找到，任务宣告失败。

我军的侦察机这时能升级成可投弹的攻击机，可以生产几架这样的攻击机前往基地左边进行侦察，并探出那些被打散的士兵。战役开始时上级给了几架医疗飞机（Medi-Craft），以后建筑物升级后也能生产这种飞机。这种飞

机能对其他飞机和建筑物进行修理，如果基地被偷袭的敌人攻击起火，可用这种飞机进行修理，在基地上空部署几架这种飞机，就可对基地起到一定的保护作用。

火星人的基地在左下角和左上角，可先摧毁离得较近的左下角敌人基地，然后再摧毁左上角的基地。

第九关　斩草除根（Extermination）

火星人为了使部队在战斗行动中有充分的补给，在战区的许多地方饲养着一种叫 Incubar 的海绵状可食生物，必须找到并消灭它们（共 12 个），以切断敌人的生命线。在战区右上角和右下角各有一个敌人的基地，也须将它们摧毁。这一地区的矿坑还是比较多，在搜索海绵生物的同时，也能找到不少矿坑。

第十关　沉默的冲击（Silent Strike）

这场战役在建筑物及兵种升级后，可制造出特种兵（SARGE）。这些特种兵的生命力强，对空能打飞机，对地既能远程攻击，又能近程杀敌。多多生产特种兵，虽然花钱多，但能以一当十，有这种兵种，不怕过不了关。

此关敌基地在右下角。

第十一关　战利品（The Prize）

据可靠情报，火星人又捕获了一批人类步兵，关押在一个秘密地下基地中，还是像上次一样，准备洗脑同化。此次任务要率领一支突击队到火星人基地进行突击。在路口左转，到另一路口转身往北直走，在路的尽头有一道门，进到屋子里救出所有在押的步兵。出监狱后找路往迷宫左上角方向前进。据情报表明，在右下角有敌人重兵防守，因此不要去那里。在突击队行军途中，遇到敌人后，点击行动菜单中的五角星可以激励部队士气，被激励的士兵头上都冒出了五角星，并战斗力大增。在迷宫左上角，找到太空站，从那里登上派来接应的太空船。

第十二关　血染峡谷（Blood Canyon）

此关的任务是阻止火星的议员进入他们的基地，并摧毁敌基地。这是在一个矿坑特别多的地方，便于我军生产大量的特种兵。火星的议员会出现在最下方和左边两处，如果让他到达敌基地，就会派出大量敌军空降到我方基地。因此可派 2 支部队守好下方和左上方。在战区右上角和右边线的中间偏

下的地方各有一个火星人的基地，摧毁这些基地就可过关。

第十三关　最后的决战（Last Front）

此关的任务就是摧毁火星人基地，不把火星人消灭，就不能控制火星。开始时可派指挥官向右下的中间岛搜索，在中间岛与敌大陆相连的通道处驻守。在天黑前迅速升级造出几门火炮相助，然后指挥官回基地驻防。再造几门火炮，驻守基地下方与敌相接的要道。加紧开采我方的6处矿坑。生产数个特种兵，带几门重炮解决下方之敌，然后与后续部队挥师向右，攻破敌右下方的基地。这里还有些矿坑，然后攻击右上方的敌基地。

第十四关　最后的发现（Ultimate Discover）

此关的任务是找到古老的神秘武器。向右下方走至右下角一秘密武器存放库，不发一枪一弹即可过关。如果走错地方，就会被火星人包围。

第十五关　最美好的时刻（Finest Hour）

我方已经接近火星人最后的据点，摧毁这个据点，火星就在我方的控制之下了。我方此关只有一个矿坑，于右边出口处布上一些火炮，左方可少些。然后升级火炮，制造大批维修飞机，将秘密武器修好。用这种强大的秘密武器带上一些维修机器出发攻击敌人。先打右上角，再攻右下角，最后攻左上方，即可顺利过关。

火星人终于被消灭了，火星终于属于人类，这时神秘武器突然发出一道蓝色的光柱，腾空而起，飞向遥远的地球，沉入海底，进入了地心。这是什么东西，对地球会有什么影响呢？无人能解。

格雷人战役

勒布雷斯的T战船用了近五百年的时间来寻找适合居住的星系，结果他们发现太阳系中第三颗蓝色行星可能适合殖民，船队于1947年到达。虽然在新墨西哥沙漠某处失去了一名研究员，但他们对人类进行的医学及技术研究的工作一直未被人类发现。研究表明，人类过量开采自然资源，对生态环境不断破坏，这个星球已不适合于殖民。而此时发现火星不仅可以居住，而且资源足够，未被破坏，而且人类已经在上面发掘出高能量的Petra－7物质，用来改造这个星球。现在是2137年，火星已经被地球人改造成生机勃

勃的星球，也是格雷人进军的时候了。

第一关　第一次打击（First Strike）

由于人类的呼吸系统很弱，他们在火星上建造了空气圈，委员会认为这是他们的薄弱环节，此次任务就是摧毁人类的空气圈。此役只要把看到的敌人和绿乎乎的东西消灭掉就可过关。

第二关　冲突（Interference）

委员会决定摧毁人类在火星上的通讯卫星设施。人类的通讯设施有两座，位于左下方及右方，各有一个炮塔和敌军把守。开始时可先抢夺中部和左中部的两处矿场，消灭右方的人类通讯站，最后组织大量镰刀怪强攻左下山坳里的通讯站。

第三关　泄露的古代遗产（Legacy Revealed）

有支人类部队正在搜索藏在古代文明中的秘密武器，此次任务要求赶在他们前面找到遗迹，保护好遗迹，并摧毁人类基地。古代遗迹位于我方基地右下方，敌人的基地在正上方。先派出一支部队去遗迹，过一会儿敌人会从遗迹上方的路口进攻，所以要在那里多设几座炮台，守住路口。在我方基地的上方有两个矿点，左边还有一条路，在敌人主力攻击右边遗迹时，派大部队从左边进攻敌人的基地。

第四关　突破（Operation：Break Through）

人类在这个地区有个 Petra－7 能源贮存站。要求找到这个能源站，并摧毁敌军的基地。此役我方的基地处于右上角，两条出路均有敌方炮台挡住。你的指挥官被空降到基地下方的一个岛上，开始可派一支飞鸟由基地向地图左上角飞去，可找到人类的能源站，得到约 1 万的资金，然后迅速升级基地，造出 Atril，炸掉敌人守在路口的炮台，然后进攻处于左下角的敌军。

第五关　好运降临（Roswell Revisited）

要求找到并绑架敌军指挥官，了解人类手中的秘密。此役要一路快跑，不要和敌军纠缠。路上会发现一些蓝色闪亮的能源存贮站，占领后会有运输机空投部队相助。可沿地图右边走，然后有机会时往中部移动，冲到中央人类司令官处就可过关。

第六关　傀儡主人（Puppet Master）

委员会对人类司令官蒂克（Tick）的大脑做了分析，了解了敌军的动向，

其中有一些有关秘密武器的消息。利用这些情报，此役要求摧毁敌人的大本营。我方基地处于左上角，敌方的基地位于最右侧的中部。开始时，我方指挥官降落在最下方，干掉附近的人类小兵，带走3件秘密武器，立即返回基地。由于基地周围有足够多的防御设施，因此不用在基地里困守。在基地左下方（地点随机出现）有小股敌人守着一座金矿，可指挥机动部队占领金矿，然后向敌人的基地发动进攻，这时可使用秘密武器（每件武器只能使用一次），敌军就会自相残杀起来。

第七关　内战（Civil War）

蒂克指挥官帮我们挑起人类军队的内部冲突，给我军全歼敌人创造了极好的机会。此役的任务是摧毁人类的基地。我军在一座小岛上，有两条路通往外界，左边桥相连的是另一座孤岛，上面没有敌人，不必派兵把守。下方的路要多布置炮台和地雷。敌人的基地有3处，右上角蒂克的部队（蓝色）已为我方所控制，可牵制右下方的部队（浅蓝色）。我军应尽快消灭离得最近的处于左中部的敌军（红色）。同时，派一支部队去占领右侧的矿点，再攻击右下部的敌军（浅蓝色）。最后将蒂克的基地也摧毁。

第八关　尖叫者（The Screamer）

蒂克在上次战役中逃走了，此次任务是找到他，发掘最后的秘密，并摧毁人类的基地。开始时我军的指挥官向北走即可找到人类指挥官蒂克，跟着他一直走到我军基地的下方，指挥空降部队将他消灭，然后尽快回到位于中部的我方基地。待我军基地发展起来后，组织大部队消灭下方的敌军，再摧毁右上方的人类基地。

第九关　被埋葬的财宝（Buried Treasure）

我方已经确定了古代遗迹的位置，委员会认为格尔（gorre）对完成此次任务会有很大的帮助，因此此次任务要联合他们，找到有古代遗迹的房间。开始，先向上与另一支小队会合，向右经过两个路口，与第二支小队会合，将停在右上角的格尔拉过来。在他们的帮助下，要消灭敌人就容易多了。此后全体部队向右下方移动，找到隐藏有古代知识的秘室。指挥官进入密室前，要先在密室左方的路口摆好阵势。指挥官进入密室后，我军顶住敌人的疯狂进攻，因此将格尔布置在第一道防线后，向敌人施放病毒。指挥官可从北门安全撤离。

第十关　动物本能（Animal Instinct）

此役要求扩大战果，摧毁敌人的基地。一开始就有大批人类部队猛攻位于中部的我方基地，这个基地显然是保不住了。此时指挥官被空降在右下角，走到右边拿取资金，开始开发建设。守好基地左方及上方两个出口，尽量控制 2 个以上的矿点，并派部队去侦察上方的地形。最后向左上角的敌军基地发动反攻。

第十一关　蜘蛛峡谷（Spider Canyon）

敌人差一点摧毁了我军的基地，趁着敌人进攻的间隙，我方迅速调整，发起反攻。此次任务要找到特种人，用它偷取人类矿产，摧毁敌军基地。我军开始只有 800 资金，因此当指挥官在右下角空降后，先用两只飞鸟找到左上方很远处的一个小岛上的特种人，让他们去偷取敌人的资源，然后展开建设。敌人的基地在左下方，因此要派重兵守住我军基地左下方的通道。

第十二关　胜者为王（Then There Was One）

此役任务仍然是摧毁人类基地。这两座敌基地分别位于右上角（蓝色）和右下角（红色），在我军基地右方有座小桥，易守难攻。上方的狭窄路口和下方的河道也容易设防，左部地区矿产丰富。因此可先对右下方之敌采取守势，集中兵力进攻右上方之敌。

第十三关　地球的阻挠（Earth Interrents）

我军的节节胜利，使人类不得不更加重视。此役仍是摧毁敌军基地。我军位于右下方，左下方和右上方有两座敌军基地，可在左方、左上方和上方的路口设防，先攻右上方的敌军，这样可控制住更多的矿场，然后再进攻左下方的基地。

第十四关　答案（The Answer）

委员会得到可靠情报，发现藏在地下的神秘武器，这是我方最终胜利的保证。此役的任务是找到这件神秘武器。此役也是无需打仗的关卡，出门向右，发现一条很窄的通道，沿着它向下再往左，就可找到秘密武器过关。

第十五关　最后的撤离（Final Evacuation）

摧毁人类最后的基地。敌方的 3 个基地分别处于右上、中上和左中部，开始先顶住敌人的进攻，之后我方的超级秘密武器 Portacts 就会飞来支援，只需派出三、四个维修工程师出去攻击敌人的基地即可。

经过奋战，终于赶走了人类，格雷人将在火星上建立自己的家园，这时超级秘密武器 Portacts 发出耀眼光芒，飞往地球，在地球上空产生一个巨大的黑洞，从洞中飞出许多飞船，飞向地球，地球会发什么事呢？无人能解。

极道枭雄Ⅱ

Syndicate War 2　★

推出时间：1996年下半年
出品发行：牛蛙公司
别　　名：《辛迪加战争》、《暴力辛迪加》
游戏类型：

□□评价：

游戏采用了全新的3D引擎，所有场景物体均使用三维贴图制作；且视角可以旋转，并增加了透视功能，可以看见建筑物内部。游戏比《极道枭雄Ⅰ》增加了15种以上的新武器，并有飞车、管道和单轨列车等现代化交通工具，而且支持8人联线作战。同时，游戏的人工智能（AI）也大大提升，敌人会迅速跑动躲避攻击；我方代理人也不会像Ⅰ代那样到处乱撞了。原来属于固定场景的大部分建筑物都可被摧毁（这一点的真实度超过所有同类游戏），当建筑物伴随着震天的巨响、刺目的闪光轰然倒塌时，声光的配合效果实在令人震撼!

游戏的操作界面十分友好。游戏仍然设置了5种语言可供选择(仍然没有中文)。游戏的操作按键大部分可以自行设置。游戏分辨率最高可以达到640×480，如果机子速度不够快，也可采用320×200的分辨率。

热键操作

鼠标左键

单击目的地：走到定点；

双击目的地：跑到定点；

单击武器能量栏位：盾牌升起和降下；

单击特务号码：选择领队特务；

单击特务号码：让某一队员跟着领队特务；

单击武器图标：武器选择；

拖拽心理状态栏位：改变特务心理状态；

点击医药箱按钮：使用医药箱；

点击热影像按钮：热影像。

鼠标右键

单击目标：发射武器；

按住右键不放：连续发射武器；

单击队员号码：定位队员；

队伍选择：选择全部队员；

点击武器图标：队伍的武器选择；

拖拽心理状态栏位：改变全部特务心理状态；

点击热影像按钮：热影像。

键盘命令

\：队员全选；

1、2、3、4：单个队员控制；

Alt + D：自杀；

PgDn：逆时针旋转；

Del：顺时针旋转；

Ins：视觉向上；

PaUp：视觉向下；

Z：丢下武器；

D：自我毁灭；

P：暂停；

R：重打本关。

补充功能键

B按住不放：所有可炸毁的建筑可暂时消隐，这在高楼林立，目标不好定位的情况下极其有用。

游戏的任务

游戏任务主要是刺杀（assinate）、说服（persuade）、窃取（sted）、破坏（destroy）等几种基本类型。

功能说明

雷达

画面左下角的雷达表示：

红点：辛迪加成员、汽车、刺杀对象和固定火力点。

白点：教会成员、机械蜘蛛。

绿点：流氓，信奉魔鬼撒旦的邪教成员。

蓝点：警察。

灰点：市民。在说服某些较强硬的目标时很有用。

粉点：自卫队员。大部分时候，他们都是很不友好的。

棕点：科学家。如果发现，要尽量说服。

亮黄点：被说服成功者。

极细小的灰点：武器。

极细小的黄点公文夹：钱或资料。

红色雷达波：刺杀对象或集合地点。

绿色雷达波：要拿取的物品。

白色雷达波：要拿取的物品。

在地图中，己方队员用相应颜色的圆环表示。

研制开发

游戏中的开发是至关重要的，新武器和强力护甲全都要靠开发

来完成。如果安排得体的话，很早就能用上强大的武器，装备上更好的护甲。

开发的速度与给定的资金、负责开发的科学家的数目成正比。要增加可研制武器的种类，就要在战斗中抢夺敌人的新装备或者新的武器资料。要想增加科学家的数目，就只能在战斗中说服敌人的科学家，或者说服中立方科学家。

护甲的开发应放在主要的位置，然后再进行武器的开发、消耗品和新式武器。而那些在战斗中能够取得的武器，就不必浪费金钱开发了。

武器装备性能

游戏中可开发、使用的武器和装备有 20 多种，各有用途，各有长处，选择好武器，各尽其能，是胜利完成任务的首要条件。

(1) 乌兹冲锋枪 (UZI)：威力 1，射程 3，消耗能量 2。价值 4000。攻击力最低，只在游戏开始时用一用，应尽快淘汰。

(2) 迷你机枪 (Minigun)：威力 3，射程 4，消耗能量 4。价值 1 万。在游戏前半部分威力尚可，有了强力激光枪就可换掉。

(3) 脉冲激光发射器 (Pulse Laser)：威力 4，射程 5，消耗能量 1。价值 3.7 万。可发射红色激光摧毁目标。

(4) 电杖 (Electron Mace)：威力 4，射程 6，消耗能量 6。价值 4.2 万。对于教会一方来说是很好的武器，射程较远，威力中等，能量消耗极小。

(5) 火箭发射器 (Launcher)：威力 5，射程 6，消耗能量 6。价值 7.5 万。应付群敌是最好的武器，杀伤力较大，射程中等，如果在发射时瞄准目标按键不放，在射出后，自动跟踪多个目标。

(6) 原子手雷 (Nuclear Grenade)：威力 7，射程 3，消耗能量 7。价值 10 万。可迅速摧毁爆炸半径内的一切目标，但不易瞄准，实战中并不常用。

(7) 教导器 (Inductrnalor)：威力 0，射程 1，消耗能量 0。扫

描市民脑部的电子芯片，产生幻觉而使其成为忠实的追随者，是教会一方常用的装备，用于说服人员。

(8) 说服器（Persuadetron 和 Persuadertron Ⅱ）：性能同上，是辛迪加一方使用的洗脑器。价值 1.5 万，Ⅱ代价值 4.5 万。

(9) 喷火器（Flamer）：威力 2，射程 2，消耗能量 2。价值 1.6 万。威力小，射程近，可有效地烧死近距离人员。

(10) 神经性毒气（Psycho Gas）：威力 0，射程 3，消耗能量 6。价值 1 万。使敌人精神错乱，但是在游戏后期基本不起作用。

(11) 窒息性毒气（Knockout Gas）：威力 0，射程 3，消耗能量 6。价值 8000。使爆炸范围内的人员在一定时间里丧失知觉。

(12) 离子地雷（Ion Mine）：威力 1，射程 2，消耗能量 3。价值 6200。用于对付敌人的汽车和坦克等，对人员无杀伤力。

(13) 高能炸药（High Explosive）：威力 7，射程 2，消耗能量 3。价值 4800。任何建筑物最多只要两枚即可摧毁，对人员杀伤力也极大。缺点在于无法手动引爆，所以对付敌人时必须算好提前量。

(14) 狙击步枪（Long Range Rifer）：威力 7，射程 8，消耗能量 3。价值 3 万。是一种威力大、射程远的武器，也是暗杀者常用的武器。但不能连续发射，而且充能时间较长。

(15) 卫星炸弹（Satellite Rain）：威力 8，射程 7，消耗能量 1。价值 110 万。由卫星发射的武器，空中轰炸，威力最大，射程也很远，可密集地摧毁目标范围内的物体。

(16) 强力激光枪（Plasma lance）：威力 6，射程 5，消耗能量 2。价值 20 万。威力较大，射程也可以，最大的优点是能量消耗很小。在对付敌人的交通工具时（巨型坦克等）十分顺手。

(17) 剃刀线（Razor Wire）：威力 2，射程 0，消耗能量 2。价值 1 万。由钛乌金属制成的看不见的线，铺设在地上，可有效地杀伤经过的人员。主要用于防卫。

（18）引力子枪（Graviton Gun）：威力 8，射程 6，消耗能量 2。这是威力最大的武器，能够在目标周围产生双倍重力，而且可以发出强力跟踪射线，对人和机构均有极大杀伤力。只能在最后一关使用。

（19）停滞磁力枪（Stasis Field）：威力 0，射程 3，消耗能量 4。价值 11 万。发射红色磁力光圈，使圈内物体行动非常迟缓。

（20）染色体收集器（Chromoton）：威力 0，射程 2，消耗能量 3。价值 12 万。可吸取有机物内部能量，使队员在战斗后重新充能。

（21）隐形枪（Displacertron）：威力 0，射程 3，消耗能量 5。价值 13 万。利用磁力发射稠密的蓝圈，在目标的周围产生稠密的场，使目标暂时消失。

（22）激光座（Cerberus IFF）：威力 5，射程 5，消耗能量 5。价值 6.5 万。是一种很好的防御武器。使用后不能再移动，可以自动攻击敌人，直到其被击毁。

（23）自动治疗器（Automedikit）：威力 0，射程 0，消耗能量 1。价值 1.3 万。一旦生命力降到一定程度时，即可自动启动。

（25）触发线（Trigger Wire）：威力 6，射程 0，消耗能量 2。价值 9.5 万。这是剃刀线的改良产品，威力更大，而且隐蔽性更强。

（26）伪装盾（Clone Shield）：威力 0，射程 0，消耗能量 3。价值 10 万。可以改变使用者的大小、胖瘦、容貌，即使是电子扫描装置也识不破，可用此混入目的地。

（27）瓦解器（Disrupter）：威力 0，射程 0，消耗能量 1。与洗脑器的功能相反。价值 2 万。

游戏攻略

在 1995 年第一场战争发生后，当权的辛迪加组织控制了局势。他们还在为已经植入人脑的芯片做升级工作。为了保密，由 10 名

科学家组成的C3小组在冰岛的雷克雅未克进行秘密实验。他们掌握了地球上新近发现的外星的武器后，有了实力，他们便想打破由辛迪加控制的局面，成立了“新纪元教会”。作为最大的一股力量，已严重地威胁到“欧洲公司辛迪加”的利益。但C3小组中有个叫高·保罗·维塞克（Ko - Paull Vissick）的人抵制这个疯狂的计划，离开了这个组织。作为世界上最出色的代理人，要出来维护雇主的利益，平息各地的战火。

游戏有两方可以选择，一方是欧洲公司辛迪加（Erocorp Syndicate），一方是新纪元教会（Church of the New Epoch）。选择欧洲公司这一方相对来说容易一些，适于初玩者选用。

选择欧洲公司辛迪加

任务0：伦敦。清除北部地区敌人，任务完成后返回集合地点即可过关。本关相当简单。通过这一关，初玩者可以初步熟悉游戏的各项操作。

任务1：底特律。搜索并清除敌人，刺杀教会领导人。先清除外围的敌人，再刺杀基地中的目标。目标中途会驾车逃跑，但不可能逃过追杀。

任务2-1：香港。说服Yamakuchi技术员。目标在西北的基地中，在降落地点附近可杀死几个敌人后抢到汽车。

任务2-2：北京。说服Yamakuchi技术员。在东部高地和南部高地各有两个，说服成功后再将城市西部的敌代理人杀掉。

任务3：本关有三个任务。

（1）日内瓦。说服“蓝天”科学家。目标在出发点东北部的环行高墙内，有重兵保护。

（2）Matochkin Shar。说服“蓝天”科学家。任务开始时要迅速冲上空中停车场，赶在流氓们破坏掉所有汽车之前将其全部杀光，夺车开往敌方基地说服科学家。（在西北角的教会基地中可抢到装备。）

（3）温哥华。说服“蓝天”科学家。目标在北部的建筑物后，由警察和自卫队保护。

任务4：新加坡。将指定汽车劫持到指定地点。杀掉岗楼后的两个代理人，可以得到两支远程步枪，用它迎击敌人。

任务5：凤凰城。夺取教会的技术资料。资料在城市中部，消灭所有教会

的抵抗力量后即可抢走。

任务 6：罗马。首先，清除无政府地区的抵抗力量，然后清除暴乱分子。敌人分布在城市的西部、中部和南部。

任务 7：本关任务分别在三个地区执行。

(1) 香港。刺杀敌方代理人。目标在西北基地中，可在城市东部取得汽车后进入。任务完成后应迅速撤离，因为紧随其后是一场轰炸。万一未能逃出，在爆炸后若还有幸存者，会有飞车接应。

(2) 北京。刺杀敌方代理人。目标在西北角，可利用远程步枪清除一切障碍。

(3) 凤凰城。刺杀敌方代理人。目标在西北基地中。可驾车进入，如果有炸弹也可炸毁铁门。

任务 8：罗马。任务是说服敌代理人。此关重点在说服代理人时，要先说服一定数量的市民，并且摧毁用以逃跑的飞车，这样才会成功。

任务 9：纽约。任务是说服 NAA 雇员和詹尼弗·塔克斯。此关要小心隐藏的敌人。

任务 10：本关有 4 个任务：

(1) 圣地亚哥：说服 GEL 科学家。此关要点在于夺取西北方教会人员看守的飞车，但应先消灭所有外围敌人和飞车后再上车。

(2) 布宜诺斯艾里斯。说服亨克塞根科学家。本关敌人众多，小心为妙。

(3) 开普敦。任务是说服亨克塞根科学家。杀死来犯的流氓，炸毁铁门后冲入。小心敌人的导弹发射器。

(4) 阿得雷德。任务是说服亨克塞根科学家。目标在东北方，注意沿途的敌人。

任务 11：新西兰克赖斯特彻齐市。穿越城市到达指定地点。杀光来犯的敌人。

任务 12－1：雷克雅未克。说服 C3 科学家。本关科学家按顺序共有三个，第一个较难说服，不过只说服后两个即可。难点在于：敌基地西方的四个仓库不能让敌人炸掉，否则任务失败。到达敌人基地中部时，敌人会有一辆飞车支援，抢到它可以节省不少力气。

任务 12－2：Nuuk。清除敌人，激活伊姆尔·林克。这一关的地势是捉迷藏的好地方，开始有两辆飞车可供使用，乘车后飞到水池边可弃车展开游击

战，引蛇出洞，各个击破。

任务 13：伦敦。保护所有政府人员，并掩护他们从东部出口乘车离开。本关中行动要快，发现流氓出现就要马上将其歼灭。

任务 14：东京。救出普伦南教授。本关任务并不难，不过数十个流氓的队伍实在难以招架，还是躲开为妙。要想救人必须先消灭警察的激光炮台。至于流氓们，最好等他们与警察之间火拼完再坐收渔翁之利。炸掉城市东部的大建筑物后可得到 6 个公文夹，里面共有 250 万元。不过要小心警察。

任务 15：火奴鲁鲁。救出所有的人到指定地点。本关较难，不能着急。首先要干掉的是那辆巨型坦克，可派出 1、2、4 号三名队员先行动，清除一切障碍后，3 号才可以行动（因为 3 号移动，要保护的人也会移动，而 4 个博士死一个就失败）。最好的路线是从十字路口向东，这条路线相对来说好打一些。

任务 16：说服米拉贝尔·露西·德·萨克苏。本关只派了一个人，而只有说服器和来福枪，难度较大。

任务 17：开罗。杀死米拉贝尔·露西·德·萨克苏。当队伍落下时，要迅速逃出强力场，杀死过来的敌人。然后向西，将西南角的屋子里所有的敌人消灭，可得到一支强力激光枪和公文夹。在河边屋后有一辆飞车，将车上隐藏的敌人全部击毙后抢到飞车。充分利用飞车杀光所有敌人。要小心敌人的巨型坦克和机构蜘蛛。

任务 18：本关有两个任务：

（1）新德里。平息暴乱。本关一开始先消灭周围的流氓，再利用炸弹炸开铁丝网进入东部基地，杀死流氓，不过要小心敌人的原子手雷。本关如能以逸待劳，可事半功倍。杀光所有外围敌人后，通过管道到最西南角的港口。杀死敌人后乘飞车返回，可完成任务。

（2）俄国塞瓦斯托波尔港。此关必须弹无虚发，不能给敌人以喘息的机会。

任务 19：孟买。保护东南角的联络站。本关一定要先将河北部的敌人全消灭，消除后顾之忧，然后从小桥过河。大桥上的两个巨型坦克不要硬打。过河后充分利用建筑物作隐蔽，可轻易消灭所有敌人和巨型坦克，完成任务。本关的西南角屋里有不少好东西，但从正面进入必死无疑，可用炸药或导弹筒把它轰塌。

任务 20：哥伦布。最后一关，需要连续完成 3 个任务，而且中途无法再补充更换装备。前两个任务中必须保全所有队员的生命，否则任务失败。队员要配备强力激光枪、远程步枪、伪装盾，可带四枚高效炸药，并带好说服器。

(1) 抢占轨道电梯。本关开始 4 名队员分守四角，每人各带 4 名人员。可先让 4 号先下车，然后 4 名队员同时行动，打开伪装盾，迅速向中央轨道电梯靠近，集合后关掉伪盾即可完成任务。当然四名队员所带人员会全部死亡，但可以保存自己的实力，而且他们在下一关也不会跟随作战。

(2) 抢夺航天飞机的控制电脑。在执行任务中，多数敌人身上都带有高能炸药，捡是捡不过来的。要充分利用伪装盾，避开不必要的战斗。同时要先说服汽车上的工程师后再去抢电脑。本任务的出口在轨道战的东北角。共有 5 个能量开关：按顺序把出发点东南、东北、西南、西北 4 个开关关闭后才能到达最西南角，关闭第五个能量开关，阻路的力场。最后一个力场会在杀死位于集合地的代理人后自动关闭。要迅速捡走其身上的高能炸药。

(3) 消灭教会的领导组织“奈因”。本关敌人的装备先进，特别是加强装甲后的机械蜘蛛更难对付，所以当务之急是抢走敌人的新式武器引力子枪。任务开始后应马上打开伪装盾向西北方基地靠近，用高能炸药炸毁栅栏后，利用远程步枪消灭敌人（千万不能让敌人引力子枪开火），消灭敌人后取走引力子枪，用这件武器消灭所有敌人。

选择新纪元教会

任务 0：底特律。任务是消灭所有辛迪加代理人。本关要先向北，抢走警车后进入敌人基地，杀死敌方代理人后释放屋中细菌即可脱出。

任务 1：的黎波里。任务是消灭所有流氓。

任务 2：布宜诺斯艾利斯。任务是说服工程师。本关目标在东北、东南各一个，只要小心敌人，任务不难。

任务 3：圣地亚哥。任务是说服辛迪加代理人。本关中，由于通往城市中心的桥均被炸断，所以只有通过单轨铁路。市中心有不少敌人使用的是远程步枪，可以夺取使用。飞车一定要乘其不备抢先夺走，随后在城市外围大量说服市民后才能完成说服任务。

任务 4：约翰斯堡。任务是抢夺资金。本关的目标在一定时间后会乘车向西北角转移，所以可等到目标转移后杀光所有保护者，抢夺资金。

任务 5-1：日内瓦。任务中把舒韦泽博士带到布莱克神父处。本关为单独行动，要充分利用远程步枪的威力。注意不要主动攻击警察。

任务 5-2：温哥华。任务是窃取舒韦泽博士的工作资料。本关利用远程步枪稳扎稳打即可。

任务 6：香港。任务是保护你的教友和教堂。本关是在教堂消灭所有来犯的敌人。最好先击毙女流氓，她们大多使用远程步枪。

任务 7：罗马。任务先杀掉所有暴乱分子，然后清除辛迪加成员。本关只要找好地方，流氓们会自己撞上枪口。消灭流氓后可在城市东部找到汽车，冲进基地杀光所有敌人。

任务 8：本关有 4 个任务：

(1) 圣地亚哥。任务是征服所有反抗教会的人。本关只要把外围敌人全杀光即可。

(2) 布宜诺斯艾利斯。任务是杀掉所有辛迪加代理人。

(3) 约翰内斯堡。任务是帮助教友。在教友到达目的地后，敌人会发起进攻，要保护你的教友不被歼灭，打退敌人进攻后返回途中，要小心敌人的拦截。

(4) 的黎波里。任务是保护传教的教会领导人。本关的敌人有两种，先杀光所有敌人后，就要小心那些伪装的敌人了，伪装的缺点就在于他们准备动手时无法继续伪装。好在只要领导人们不全死就算完成任务，当然也可以心狠一些，将领导人跟前的市民都杀死……

任务 9：开罗。任务是刺杀科托塞克。本关要抓紧时间，利用上关得到的伪装盾，伪装后窃得飞车，利用步枪杀死目标后迅速撤离。

任务 10：孟买。消灭所有辛迪加代理人。在战斗中要注意保护己方的 5 个科学家；否则开发进度会减慢。

任务 11：新加坡。抢车送往指定地点。此关只需小心就可过关。

任务 12：伦敦。先刺杀教授的助手，然后和教授接头，随后取走教授的研究资料，和教授参加完演讲后开车出伦敦。本关不携带武器就可不受攻击，因此刺杀任务完成后可将武器丢掉。同时，在取资料过程中，到了高台上要马上下来，避开轰炸后再取资料。

任务 13：纽约。将辛迪加的武器设计资料偷出，带到总部。将资料带回总部后会有一群敌人进犯，打退敌人进攻后返回的途中小心敌人的拦截。

任务 14：利雅得。破坏辛迪加的武器库。按雷达提示炸毁 3 座建筑物即可。

任务 15：开普敦。保护德·萨克苏到达集合地点。本关在杀光所有流氓后救了德萨克苏，并把她带到集合地点。注意将流氓们各个击破。

任务 16：北京。刺杀流氓领导人。任务的难点在于躲过流氓们的导弹连射，可以利用高大的建筑物来隐藏、反击。在最后刺杀目标时，最好先用导弹发射器击毁他藏身的屋子，然后用步枪射杀，尽量不要靠近，在任务完成后迅速撤离。小心隐藏的流氓。

任务 17：新德里。清除反抗力量，控制港口。本关较难，不过如果在上关抢到了卫星雨的话，可以来个轰炸，炸毁敌入飞车，尽量小心。

任务 18：曼谷。绑架。此关难度相当大。卫星雨轰炸和地雷遍地都是，而且要说服的目标还是个死党，所以本关要点全在于熟悉地形，打开盾牌，使用教导器按照市民、流氓、自卫队员的顺序尽量多说服一些人，最后才能达到目的。本关中凡是未经轰炸的地方都不要久留。

任务 19：新西兰克赖斯特彻齐市。激活保姆尔·林克。本关任务很容易，先让 4 号德·萨克苏。躲进候车室，1、2、3 号编组行动，清除所有障碍后，再让 4 号行动。

任务 20：雷克雅未克。破坏敌方研究所。本关敌人数目较多，而且武器也比较先进，进入敌基地时要防止敌人前后夹击。

任务 21：开普敦。杀死 De Saxo。由于 De Saxo 背叛了教会，所以要把她及其死党全部消灭。本关里没有自己人，先把附近的流氓全部消灭后再小心向目标靠近。注意敌人的机械蜘蛛。

任务 22：约翰内斯堡。寻找并杀死反抗力量的头目。难度大。敌头目在西北角的屋中。在清除敌人时要小心。在完成任务返回的过程中小心敌人的飞车和拦截的兵力。

任务 23：救出教会组织的领导人。先干掉所有的巨型坦克和敌人，然后利用敌人的飞车从监狱里把领导人救出，将他们送到前来接应的飞车上。从城市西方路口离开。

任务 24：科伦坡。教会领导组织“奈因”为了重建一个新的社会决定毁灭地球，因此要追杀“奈因”，粉碎他的计划。

游戏虫手记

（1）游戏中大多数任务都会有 4 个队员同时参战，除非有特殊情况，都应 4 人同时行动，以防被敌人各个击破，同时也可加强己方的进攻力度。当敌人众多的时候，硬拼是极不可取的。此时最好采用游击战术，边跑边打。不过有时有必要重新组队，三人或两人一组，组队时可让要编入队伍的队员站到一起，其他队员到屏幕外，然后组队即可。

（2）选择合适的武器对战斗的进展也十分重要。这可根据各人的爱好进行。

（3）“以静制动”在对付会自动送上门的敌人时最有效。在某些任务中，敌人会主动进攻，这时只要找好一个位置，将情绪状态调到红色，这时代理人只要在射程内发现持有武器的人就会立即开火，而自动瞄准可比手动准得多了。但是要注意，此时身体的能量主要提供给瞄准系统，所以万一受伤，恢复的速度会慢很多。当情绪状态调至蓝色时，代理人处于极其冷酷的状态，此时他们会见人就杀，不过此状态并不常用。

（4）要善于利用各种交通工具。汽车是通过敌人基地铁门的重要工具（当然也可以用高能炸药)。而飞车往往会使任务事半功倍，因为飞车的行动范围不受限制。在对付岗哨时，可以驾车从上空飞过，同时利用远程步枪将其干掉。不过万一飞车被敌人击落，则生还的机会不大，所以万一情形不对，须迅速下车。游戏中管道和铁路用得较少。

（5）金钱在游戏中是很重要的东西。开发装备，购买武器、防御都离不开它。尤其在游戏后半部分，一枚原子手雷价值 10 万，如果没钱，就什么都买不起了。要得到金钱靠完成任务、劝说市民或捡些装备去卖是不够的。游戏中有许多任务都隐藏着金钱，例如一些敌人的尸体上如能搜到公文包，可得数十万资金。有时在某些建筑物中也会得到公文夹（这些往往在任务揭示中可以用钱买到信

息），所以如果运气够好的话，直到通关钱都足够。

（6）某些任务中只有一个化装队员参战。此时队员的护甲薄弱，无法经受敌人的射击，所以唯一可利用的武器只有远程步枪，争取在敌人的射程之外将其置于死地。不过相对来说，这样的任务往往并不难，只要小心即可。

（7）在某些任务中，需要说服的目标十分强硬，往往无法直接说服。所以就要大量说服市民为增加感化效果。如果说服的市民数量足够的话，警察、流氓、自卫队员和敌方代理人都可以轻易说服。

（8）在任务进行过程中，善加利用能量盾牌，即使陷入重围也能安然脱险。不过能量盾牌只是在抵挡能量型武器（如激光、电杖）时才有较好的效果，对于动能武器（步枪、导弹）效果不好。而且，能量盾牌也要消耗能量，使用时间过长会使能量耗尽而无法还击，因此使用时要掌握好时机。

作弊模式

每次启动游戏后在登录（Login）窗口键入“POOSLICE”，如听到一声怪响，则作弊模式开启成功（此后可以把这个登录名改为你所要的登录名），可拥有以下秘技：

在任意窗口每按一次“.”，键可增加10000元资金。

在开发窗口每按一次“O”键可使开发的武器装备或防具增加一种。

在开发窗口每按一次“U”键使开发进度跳过一天。

在装备窗口每按一次“O”键使购买武器增加一种。

在游戏中，按以下键还可得到相应之秘技：

Alt + C：完成当前任务并离开。

Aalt + T：鼠标点击移动位置后再按此键能把队员传送至此地。

Shift + Q：使特工死而复生，同时获得巨大能量、生命力及全部防具与武器。

在登入游戏者名字时使用“MARK IS GREAT”即可获得以上全部功能，但不能再改动登录名。

main/w/m? 启动游戏（这里? 为 1～108 间的任意数字），可玩到正常情况下无法玩到的关卡。

天下御免

Tian Xia Yu Mian ★

推出时间：1997 年
出品发行：日本 Artdink 公司
别　　名：　/
游戏类型：经营类

□□评价：

在 Windows 3.X 和 Win95 下运行。容量只有 12MB，内涵却非常丰富。画面解析度为 640×480×256 色。音乐也是日本风味，十分动听。

游戏再现了江户时代日本的政治、经济、文化。游戏中出现许多性格各异的各阶层人物。其中包括：佣人、商人、将军、幕府重臣、诸藩家老、卸任者、北町士兵、南町士兵、北边的巡捕、南边的巡捕、造园师、瓦版报报人、艺人、流氓、制壶师、浪人、扒手、大家闺秀、小家碧玉……。如此众多的角色，共同构成了游戏主角生活的社会环境，一幅活脱脱的江户时代日本社会的风俗画卷。

游戏攻略

1688 年 3 月，在日本江户时代，在江户的日本桥，20 岁的元禄开了一间店铺——江户屋。

行业选择

游戏可以选择的行业有 10 项：海产行、妇女用品行、谷物行、油行、酒行、布庄行、染料行、药行、纸行、建材行。不管选取哪个行业，都将有其它 4 位本行顶尖业主与你争夺市场。

工作日

打开游戏视窗后，可设置“工作日”。工作日共有1日、5日、10日、15日、30日、60日等选项。选定工作日后，游戏就会按所选定的天数流动。用完即止，然后再重新设定工作日。

介绍人

最初进入游戏时应首先雇佣一位“介绍人”。介绍人在江户时期是作用非常大的一种职业。介绍人指那些在当地没有工作，但又有相当资历、名气很大、有广泛人际关系的人员。介绍人可以介绍佣人、女朋友，也可以给达官贵人写引荐信，还会帮你处理走私货，只要是需要与外界打交道，无不需要由介绍人出面。介绍人为你介绍工作后，要从介绍中抽取介绍费，但又要住在家中专门为你服务。在选择介绍人时，要先了解社会上对此人的评价——游戏中叫“一般风评”。有人谣传他就是水户黄门大人。只是从没有人看过他的印盒。游戏初期只有两人愿意受雇成为介绍人，他们是隐居的爱管闲事的光卫门和僧人神谷重庆。光卫门的风评要好得多，是游戏早期的首选人物。这两个介绍人的能力和交往能力不高，到游戏中期会有一些新的介绍人出现，其中有位发明家，是公认的智囊，诸藩的家老都要买他几分面子。如果能将他聘用过来，在与家老们打交道时可节省不少金钱。介绍人一旦生了病，许多事办起来就会很不方便，特别是有走私物品放在仓库里的时候，没有介绍人，更是卖不出去，而走私商品放久了被人揭发的可能性也就增大了。真是缺不得介绍人。

学徒、佣人、杂工、船长

选好了介绍人，再找一个学徒（16岁以下）、一个杂工（16岁以上），游戏就可以开始了。学徒要在店里工作到18岁才能当杂工，工钱比杂工低，但不会像杂工可辞职不干。可以多雇几个。杂工、佣人随年岁增长，病痛也会多起来，要让他们去温泉泡一泡，回来后病就会消失。船长经常出海，生病的机会更大，更要让他适时去泡温泉。

大掌柜

如果对日常事物感到繁琐，或是不屑于干那些鸡毛蒜皮的日常事务，可以招了杂工之后，选“传唤”选单，将一位年龄在30岁以上的杂工升为掌柜。接下来，再把掌柜传唤来，进行第二次提升，成为大掌柜。然后向大掌

柜“委托工作”。可以进行委托的工作包括商店管理、船只建造、船长管理、介绍人管理、保镖管理、佣人管理、礼金金额、金钱移动、贿赂、买卖物产等项目。工作委托给大掌柜后，工作就轻松多了。大掌柜只能有一个，而且不能解雇。可以把佣人管理的工作交给他，他就会解雇掉手脚不干净的杂工。

每委托一项工作，都要加上“必须报告”这个必要的条件，否则大掌柜就不来报告，因此也就不能及时得到一些必要的信息。

熟悉业务后要收回一些重要指令的委托权，如商店管理、船长管理、金钱移动、买卖物产等。因为大掌柜不太聪明，例如生意扩大后，可多建造几只船只来运营，也不会考虑居住舒适而为你建造庭院。介绍人和保镖也都要自己去聘请，否则不知道会请些什么人回来。特别是金钱管理不要委托给大掌柜去办，否则他常会借些加倍偿还的高利贷。

保　镖

江户时代盗贼、杀手众多，游戏中会因为竞争对手或得罪了人而派出杀手来对付你，因此开业之前要雇佣一个保镖。成家立业之后雇两个保镖，一个保护自己，一个保护家族。保镖来自当地浪人。雇佣保镖时，不仅要看大家对他的评价，还要让他露一手武功。游戏用动画来表示他的武功。保镖除了对付闯入抢劫的强盗外，还会在你外出时随时保护。保镖还可刺杀竞争对手，召唤保镖后，给他大笔零用钱，再使用指令“商人的暗杀”就行。开始保镖不会同意，但多给钱（约100至200两左右），多给几次也能说服。指定暗杀对象后，10天左右就会有结果。或暗杀成功或被人抓起来。如果被抓，对方会告官，这时官差会找上门来。如果暗杀成功，保镖便远走他乡，不再出现。因此不要派武功太好的人去，但杀人总是不好。

经　商

游戏中的商业操作包括低价买入，高价抛出或者囤积居奇。隔月的15日还要参加行业商人的聚会，讨论并达成对物价的共同协议。根据进货量增加的实际情况，增建新的仓库；建造商船，到其它港口采购货物。

游戏中销货量是随年度增加而逐渐上升的，条件是货品必须齐全。当仓库中有一种或几种货物缺货时，销货量会下降很多，因此要尽量往仓库里堆积货物，尤其是在中期，更要大量囤积货物。第一年的销货量约为10两，以后每年增加10两左右。有个七、八年，销货量每日可达七、八十两，某一日

销货量猛增到一、二百两，仓库库存量会急速下降，赶紧调船只来回地运，当仓库空了的时候，销售额也降下来了，当把货物运回来时，销货量也只能回复到三、四十两的水平。

游戏中可从某些别的行业商店就近购入自己的货品种类，也可以让船长买些别的行业的产品，再让介绍人寻找急需这些货物的商家，一次性批发给他，比零售来得快。而且一般会找到想买的人，但这样做需要较大资金。

造　船

货物光靠本地购买是做不成大生意的，要派人去其他港口采购。因此要造船。造船时介绍人会介绍工匠来。船有 2 种，千石船载货量大，可载 5 万贯货。高速船只能载 2 万 5 千贯货，但船速快。开工后约 40 天就能造好，但最多只能造 16 艘船。造好船后要聘请船长，然后让他去各港口买货。船只出航的购物资金最大限度是你的资金的一半，还要考虑购货港口的生产量。

申请港口停泊权

游戏一开始就有界港可以去。虽然界港是生产量最大的港口，但物品再多，也有缺少的品种，而且能买到的货物的数量和价格也不能令你满意。如果能申请到更多港口的停泊许可证，增加更多的港口靠港权，就会大大加强市场占有率和竞争能力，否则就始终只有界港一个停泊港，就无法把市场扩展到全日本了。当有了多个港口的停泊权后，可让货船来往于各港口间。申请港口停泊权要向有关官员申请。开始让介绍人为你写封介绍信。介绍人好的话，家老答应得就痛快一些。如果没有好的介绍人，就要用钱疏通关系，一般要三、四千两的样子。否则要申请几次而且要与官员有些关系才能受理。要找的官员有“勘定奉行”，这是直接掌管幕府直辖港口通行权的审批的。家老的港口要找大目标，这是与各藩属的管理港口的关系很好的人。受理后等批下来就要很长时间，一般要好几个月，多的要等一、两年。这段时间如给衙门捐点款，就可快一些。最多可同时提出 5 个申请要求，停泊港最多为 24 个。选择停泊港时，可打开“情报栏”中的交易地图，选所需产品生产量大和存储量大的港口。

走　私

游戏中有些行业（如酒行），可以进行走私。在江户时代，酒商中盛行走私活动，冒着违法杀头的危险以获取暴利，走私时可到阿育塔亚，采购洋酒

和玻璃器皿。走私时到港口委托所雇的船长，给他特别的零用钱100两，指定去买这两样货物，由于这两种货物的产量小，每次给他4000两左右就行了。一个月后，货物就买回来了。叫介绍人找流氓头子卖出走私物品，大概可卖到三、五万。有时一不小心，走私船被幕府监察人员查获，船长坦白交待出你是幕后主使。就要看与官员的关系如何了。

日常事务

游戏中除经商外，还有许多事情要做，例如建设庭园，改善居住环境，周围的人家在结婚、生子、生日、升官、退役、病愈等，都要送上一份贺礼。达官贵人、商界人士去世了，也得送上一份"奠仪"钱；对不时"顺道"来访的士兵、巡捕要进行贿赂。这么多事情不仅要面面俱到，而且还要精打细算，让你知道创业之难，起早贪黑地赚钱有多么辛苦。不过也可以把一些日常事务委托给大掌柜管理，自己从鸡毛蒜皮的事务中解脱出来，到明治神宫、善光寺等地求神拜佛，保佑生意兴隆，也表明自己一心向善，而增加好的方面的隐藏分值。或者到热海温泉去渡假，疗养一下。

游戏中也设计了生病、死亡等项目。游戏中还有一些反映当时社会生活情况的娱乐活动。如到吉原去找艺妓，到画馆去观赏浮世绘版画等……；为了了解当地的信息，还要阅读江户时代的瓦版报纸，上面有关于富商、"人气商人"、江户美人等新闻。游戏中还有赌场和彩票，不仅赌的注小（100两），而且也不太可能赢。如果想靠这两方面得到大笔资金的话，可能只有靠不断存盘、取进度的功能才行。

与官员的关系

在江户时代，为了做好生意，提高知名度，还需用礼金或礼物去巴结讨好诸藩、幕府重臣及其它地方上大小官员。要拜访的有"诸藩江工府邸"（各藩所属各港停泊权）、"勘定奉行"（管幕府所辖各港停泊权的批准）、"南城奉行"和"北城奉行"（父母官）等。生意开始红火之时要多多拜访打点各级官僚。否则，盗贼也不时登门，甚至着火时没有人帮着救火，辛苦创下的一点产业，可能因此毁于一旦。送礼时可送土产（雷口糖、人形烧等4处），规格别太低（最多不超过400两）。开始两次送礼时，官员都会推辞不受，多送几次，坚持送上，也就顺水推舟了。送了两三次，就成为熟人了，当官的也常常和你谈做官的难处。

和官员的关系也不可过于密切，因为他们会偷偷跑来要钱。给了一次还有下次。不给就开口威胁。可以采用一次给一次不给的方式。有时官员要钱也是为了公益的事情，如修护城河或城墙，这种事情花点钱没有什么不好的。

婚　姻

功成名就之时，也要考虑婚姻问题。这时可传唤介绍人，委托他向那些尚未出嫁的“江户美人”们求婚。开始她们可能都没这个意思，因此自己还要努力才行。离过婚的就容易说通一些。或者也可到吉原为妓女赎身，然后娶来当老婆。婚姻还和年龄有关，一般 25 岁左右的人，婚姻成功的可能性不大，30 岁就容易说成。

天　灾

游戏中设计了不少随机出现的天灾。如：火灾、地震、暴雨、洪水、海啸等。天灾往往还伴随着人祸。如“江户发生地震，有人趁火打劫劫走银 10 两”之类的事件经常发生。这类随机事件可能没有什么影响，有时天灾人祸会把辛苦大半辈子挣来的家产洗劫一空，从此一蹶不振。

结　局

在你死掉时，游戏便结束了。如果不是被人图财害命，而是病死、老死，灵魂会来到阎罗王面前接受判决，它将决定着游戏的两大结局：即你的灵魂是上天堂还是下地狱，这将取决于生前的所做所为——生前那些与你交往过的人们，此时就会到阎罗王那里诉说你的劣迹和阴德。有好的评价就可上天堂，因此得在游戏中从一开始就注意自己的一言一行。自己在游戏中的所作所为在游戏中以“隐藏分数”方式记录下来。例如，有一回聚会回来，在护城河周围见到米店杂工千吉，他身上唯一的 30 两钱被人偷走，没有脸去见老板，真想一死了之。这时游戏会出现两种选择：给钱 30 救人一命或一毛不拔视而不见。如果给他 30 两，在你死后，千吉会出来歌功颂德；如果不给，千吉会出来骂你是一个见死不救、不得好死、黑心烂肺的吝啬鬼。在一生中可遇到不少类似的随机事件发生。多做好事、善事，此时就能上天堂，否则就要下地狱。刺杀竞争对手的事应该少干，因为杀了一个竞争对手，就会有新的竞争对手出现，而你的劣迹却会让你下地狱的。

游戏中的“隐藏分数”不仅可以影响到结局，而且能影响到正在施行中的游戏。游戏中为了走私或其他一些事件（如暗杀），免不了要对簿公堂。这

时，如果平时没有向幕府重臣官邸送过礼的话，就要看平时积的“隐藏分数”了。如“平时表现”不好的话，可能会败诉而受刑。

机甲战士Ⅱ之31世纪之战

Mech Warrior 2：31st Century Combat ★

推出时间：1995年
出品发行：Activision公司
别　　名：　/
游戏类型：模拟类

□□评价：

荣获美国1995年年度最佳游戏、最佳飞行驾驶游戏两项桂冠。

游戏用键

鼠标：左键确认；右键弹出功能菜单。

Esc：室内作用等同于鼠标右键，弹出功能菜单；室外（战斗场面）用于激活另一功能菜单；

F1：变换 右下角小视窗；

F2：寻找雷达变换。在雷达视窗中，中间“凹”形为自己，两条浅色射线为视范围，绿点为僚机，红点为敌方机甲战士，带有“+”标记的为已锁定目标；

F3：大地图；

F4：打开或关闭左下角小视窗；

F5：激活右下角状态图；

F6：机体受损报告；

F7：后视窗；

F8：下视窗；

F9：WPN视窗；

F11：打开或关闭信息显示（主视窗）；

F12：任务列表；

Ctrl+F1：对僚机的命令列表；

Ctrl+F2：控制 2 号僚机；

Ctrl+F3：控制 3 号僚机；

‘：转波（进档/倒档）；

1～0：发动机功率（0%～100%）；

－、＋：连续改变发动机功率；

Backspace：全功率前进/后退；

Q：锁定最近的机甲战士；

E：锁定最近的机甲战士；

R、T：在自己人及敌人之间顺次转换目标；

U：系统选项，包括 1. 夜视系统（相当于 L 键）；2. 假想作战系统（W）；3. 信息显示（F11）；4. 座机被击毁时自弹射。

I：对所选定的目标进行检查；

S：关机和启动机器，在关闭状态下，不散发热量，可在雷达上消失，利于隐蔽；

A：自己导航至选定目标进行检查；

F：锁定自己人（左下角小视窗）；

J：跳跃，配有喷射引擎（Jets）的机甲战士才有此功能。

;：全部武器一开火，瞬间给敌人予重创；

Enter：转换武器；

Z：放大；

X：改变寻热雷达观察范围（250 米～2 公里）。

C：外部摄影枪，可从座舱外观察、控制，Home 键及 PgUp 键用于转换观察角度；

B：对僚机的命令列表；

N：选择、转换回目的地；

M：移动障碍物（进档为推，退挡为拉）；

Space：开火（开火后，武器将自动转换；如果按住不放则只发射该种武器；

小键盘 8：低头；

小键盘 2：抬头；

小键盘 4：左转；

小键盘 6：右转，

小键盘 1：前进方向不变，座舱左转（相当于<）；

小键盘 3：前进方向不变，座舱右转（相当于>）；

小键盘 Enter：开火（与 Space、/、* 相同）；

小键盘 7：左顾；

小键盘 9：右顾；

小键盘 Numlock：全力开火，与：键同）；

Pause：停；

在配备推进引擎时：Ins：向右平移；

PgUp：向右平移；

Del：快速向左原地转圈；

PgDn：快速向右原地转圈；

Home：快速前进；

End：快速后退；

在不配备推进引擎时：Del：左转，相当于←键；

PgDn：右转，相当于→键。

游戏虫曝秘

在游戏中按下 Ctrl + Alt + Shift 不放，再输入下列字符可得到相应的秘技：

BLORD：开启/关闭无敌模式；

CIA：弹药无限；

COLDMISER：关闭追热功能；

DORCS：观看 DORCS 型机器人；

ENOLAGAY：使用核弹；
FLYGIRL：增加JUMPJET；
GANKEM：瞬间摧毁敌人；
HANGAROUND：更改任务终止时间；
ICANTHACKIT：瞬间完成任务；IDKFA：任务失败；
LAIRDO：警告功能；
MEEPMEEP：开启时间压缩功能；
MICHELIN：显示残骸中的得分球；
MIGHTYMOUSE：补充JUMPJET；
TIMKERBELL：自由移动的外部摄影视野，按C键可关闭；
CTLOFRONT：切换视角为前视角；
UNMEEPMEEP：关闭时间压缩功能；
XRAY：X线视野模式，可直接看透墙壁和山脉，按W关闭；
ZMAK：开启时间延长功能。

工人物语Ⅱ

The Setters 2 ★

推出时间：1996 年
出品发行：Blue Byte 公司
别　　名：《重返罗马》
游戏类型：模拟战略类

□□评价：

游戏的分辨率为 640×480，最高支持 1280×1024。场景的描绘维妙维肖，人物、道具和建筑的设计可说是匠心独运。作战场面也很不错。游戏结合了策略、贸易、战争的要素，一开始只有一个指挥总部，要通过采矿、种植等生产活动来发展自己的基础力量，然后建立军队、生产军舰，最后征服周围的邻国。游戏将军人分为 5 个等级，每个等级的军人具有不同的技艺和装束。作战时要考虑兵力的分配与调整、战线的分布与补给、主动出击与坚守阵地、攻占与退守等因素，才能以弱克胜。

和一代相比，增加了许多建筑和职业，也提供了联网功能。

游戏攻略

第一章　我要回家（Off We Go）

发生船难已经四天了，大家聚在一起研究目前的形势。由于短期内不可能回罗马，看来需在岛上住一段日子。大家推举我为首领，虽然才疏学浅，也只能当仁不让。从沉船上抢救出来的木材和石材并不多，因此安排大家伐木、开采石料、开山筑路、垦荒养殖。在生产自救的同时，也抓军队建设，这样做了一年多的生产准备。之后的某一天，在北部的西海岸发现了一个石门，上面刻有拉丁铭文。尽管读不懂，但这说明在我们之前还有人上过岛。

第二章　初次交锋（Initial Contact）

登岸已经整整一年，在会上大家提出原来的工具已经破损，因此安排一部分人生产工具。对总的精神来讲，决定向北方发展，扩大领地，开采资源。

几天后，发现一个乡下人，自称是另一次船难的幸存者，进帐一叙，原来是老家的一位啤酒师。从此他为大家酿起啤酒，鼓舞士气，过两天，酿酒师提起他曾在岛上发现废墟。因此嘱咐大家扩充军备，加强防范。并前往废墟查看。发现修建防守塔和要塞的成套图纸。这时侦察员回报，北部发现一个破碎的布娃娃和两个土人使用的不太旧的矛尖。因此要安排军人加强训练，进入战备状态。

4 月份的一天与努比亚人（Nubian）有了联系，他们告诉我们他们的宗教圣物。为此下令大家尊重他们的宗教习惯。由于进一步的谈判未能成功，努比亚人不让我们靠近他们的圣物——石门。因此与努比亚人交战，战争从岛中部那个湖泊的北边向东进行。战争进况顺利，最后攻占了石门。

第三章　勇往直前（The Pass）

登岸已经整整两年了，现在已经建立了完善的定居点，在小岛上又遇到乘船遇难的同胞，他告诉我们东部山区有丰富的黄金矿藏，但要注意东部的努比亚人，他们对外来的人充满敌意。在会上安排大家向东扩展。在发展至中部时，就发现大量的铁矿和煤矿，并迅速在矿山附近修建了炼铁厂和军械厂，以便迅速生产武器，增加实力。年底已经扩展到努比亚人的领地，通过观察，发现虽然他们不会立即进攻，但平静不会持续太久。在边境修建观察哨，监视敌人。回到指挥部，看到地矿部的报告，东部山区确有大量黄金。下令属下全力开采，不要惊动努比亚人。后来又发现北方也有个部族挡住去路。因此派大批将士调往北方前线，同时东南方边境也抵挡住敌人的骚扰。北部的战事还算顺利，很快就占领东北角的石门。

第四章　重返大海（On the High Seas）

第四年初，在西南海岸附近发现一个身材魁梧、金发碧眼的人，拒绝与我们说话。我只好决定以宾客对待。过了几天，他才告诉我们他是维京人埃利克（Erik），造船工，住在东部一个不太远的很大的岛屿上。这个岛被一个部族所统治。埃利克愿意为我们造船，不过需在海边修建一个码头和一个造船厂。我委任埃利克为海务总监，全权负责修建 10 艘大船。

几天后一艘大船造好，便调拨人员物资，扬帆出海，向东南方向航行，来到一个小岛。岛上有许多鲸鱼骨头，埃利克解释说他们把鲸鱼当成圣物，一捕获到就把它送到小岛上来。我派人在岛上修个码头，派人勘探，结果发现一座金山。接着船队在西南海域又发现丰富的铁和煤资源，为了回报埃利克，回到总部后派出一支队伍越海向东，从东部岛屿的南端登陆作战，解放了这个岛。

第五章　扎寨荒原（In the Wasteland）

第五年初来到一个满是群山和岩浆的地方。安营扎寨后，在东部发现了大量的煤，在南部发现了金矿和铁矿。在中部有一个布满乱石的通路好像一个唯一的出口，另一侧是一群日本人，表现还算友好。又在南部又发现了一群日本人。这两个部族间关系很好。经过一段时间的充分准备，在前沿修建仓库大量存放石料，因为情报表明这两个部族的人在实力上远胜过我们。决定采取步步为营、消耗敌人实力的战术。前沿阵地用石弩大大削弱敌人的实力。见到时机成熟，立即向西部的敌人发起总攻。主攻对象是敌人的守卫塔，以保证始终有一定的战斗力。经过及时修路、补充兵力、收缩战线，最终将位于西海岸正西方向的石门攻打下来。

第六章　分崩离析（Divided Country）

登岛已经整整五年了，勘探的人员说在西南方位有大量的金矿。因此下令向西南方向和东南方向同时进攻。先派兵向东南方向进攻，一下子就占领了敌区北部的山头，摧毁了附近的设施。让部队稍事休整，同时迅速开采那里的矿产，然后，向敌人发起总攻。

下一步，派遣船队在东部海岛的西岸修建登陆码头，登陆作战。与敌人进行几场拉锯战，终于站稳脚跟，逐渐取得战场优势。然后往东，占领东部海岸的石门。

第七章　迂回攻击（The Snake）

第六年底，前进到一个新的地区，这里只有两条通路与大陆相连，而侦察人员报告说南部的维京人非常好战。事不宜迟，马上向东西两翼扩张，这是一个人字形的岛屿。敌人占据了东南、西南两翼的广大土地和资源。要通过这个地区只能占领西部和西南部的山区。于是重点加强西侧的开发和防守，并在要塞用石弩构成可攻可守的阵地，东部则重点生产面包、啤酒、养猪修

建农场。这时东南部的敌人正往这边进犯，因此率兵先把东南部的敌人打败。然后挥师向西。由于敌人太强大，只好放弃正面突破，采用迂回攻击从敌人侧翼打开缺口，沿着东侧的海岸逐渐向南。终于见到西南海边的石门。

第八章　卷土重来（Sea Routes）

一进入这个地区，就发现总部的西边有一股强大的敌人。我拜访了定居点的智者，他告诉我要设法坚持，或者考虑向东撤退，或者从海路转移。为此开会部署任务，同时向东向西两翼展开，在西侧发现两座山和煤矿、铁矿，并立即开采。敌人确实强大，从西线发起多次进攻。我在南边的小山两侧各修建了一个要塞和一个石弩，在前沿开辟一个缓冲地带。经过多次与敌人开战，挡住了敌人。这时东南海岸发现一个适合建码头的地方，因此命令修建码头和大船。以后又在南部海域里两个无人小岛上发现了大量的金、煤和铁，因此把大部分人员调拨到这两个小岛上。有了物资，仗就好打多了。我们在敌人东海岸悄悄登陆，修建要塞，集结军队，然后突然发起总攻，最后占领南部石门。

第九章　灰色岛屿（The Gray Island）

又来到那个到处是火山灰和岩浆的地方，人们要我及早带他们离开，侦察人员报告说，这里的矿产不少，着手开采北部的金矿和煤矿，同时向东部发展。

中心地带有大量的树林和岩石，于是修建一个仓库，免得影响原有道路的运输效率。再向东有个岩浆池，敌人正向这个方向扩张。让先头部队在岩浆池附近修建一座要塞，并在其前面的保护区内修建一处石弩，以控制住岩浆池北部的唯一通道。安排完其他工作后，便统率十余个将领向东部之敌发起攻击，控制南北两侧的资源，待后续部队上来后，继续向东部纵深冲击，将敌全数消灭，并控制那里已有的金矿。休整期间发现南部有一伙敌人更强大，并已控制住一条通往南部的唯一通道。这时智者的鸽子送来一张字条，提醒我考虑从水路出击。不过现在论实力，从陆地上进攻也没有问题。拿石弩消耗敌人的实力，然后拿下若干据点，趁敌人还没有反击前，就占领石门。

第十章　最后一门（The last gate）

智者差人送来信，谈到回归罗马的最后一战是最关键的一战了，要当心两股敌人的进攻。首先占领北部的山岭，开采各种资源，抢采东北部的石材，

没走出多远就看见敌方的界碑了，于是在东北角建造兵营和石弩，并在山脚下修建要塞和石弩。侦察人员报告说这里最强大的敌人竟是罗马人，他们控制着最后一道石门，不让我们通过。

后来的日子里，在北方与罗马人对峙，东北方向的土人一直向这边扩张，但被我们的石弩阻住，并消耗得差不多了。制定出一个计划，在要塞以内的第二道防线上修建石弩，并将北部前沿的将军撤出一部分，派出一名将军佯攻东北部之敌。这时北部的罗马人便出兵攻击我们的要塞，待敌方占领了我军的几处要塞和矿井后，便派遣小队去夺回要塞，几个反复后，罗马军队的实力下降到只有两倍于我时，便全线出击。一口气拿下三、四个敌营，并迅速扩大战果，形成稳固的据点，待后续部队上来时，大伙乘胜向北追击，将第十个石门占领了，打通了回罗马的道路。这天正是我们发生船难的第十年。

游戏虫手记

在游戏中键入“thunder”，按 Enter 键且右上角有个感叹号，表示操作成功，可在游戏中按 Alt + F1～F6 改变小人动作速度，按 Alt + F7 可获得全部地图。并可修建所有建筑。

大富翁Ⅲ

Da Fu WongⅢ ★

推出时间：1996年
出品发行：大宇资讯公司
别　　名：　/
游戏类型：模拟策略类

□□评价：

游戏上市即颇受国内玩家的喜爱。在1997年《大众软件》等刊物的十佳游戏评选中，长期榜上有名。内含休闲娱乐，商业活动，新闻事件，天灾人祸等变化，是精彩的爆笑益智游戏，你可以从12个性格不同的人物中，选择你喜欢扮演的角色。

游戏攻略

股票和房地产

股票没有夸张的起伏，要靠股票来增加自己的势力并非易事，但房地产还是决定胜负的关键。

同一路段如有自己的土地存在，则只要有拍卖土地，无论价格多高，只要付得起，最好就买下来。如果有购买公司、企业的股票的机会也千万不要放过。

不动产

游戏中不动产有一般建地、政府租地和公司企业三种：

(1) 一般建地：最好赚的是连锁店，但连锁店要用改建卡改而所，所以要尽一切可能得到改建卡（或用购买或从对手那里抢得）。兴建连锁店的土地最好上面没有房子，或是同一路段只要那一块地是自己的，只要不偏僻，就可考虑改建。热门路段可用来兴建普通的房子，收取可观的租金。

(2) 政府租地：政府租地是在承租一块土地后，如果没有马上兴建的话，

别人一踏上来，就可以把承租权拿走，因此要注意运用路障、停留卡或是遥控骰子，让自己租了一块后在下一个回合就能马上兴建。租了一块地后可以兴建大饭店、办公大楼、渡假中心等。

（3）公司企业：公司企业赚钱多，又不会被对手用怪兽卡或拆屋卡破坏，可称为是最稳的不动产。公司企业的股份是一定的（如 10000 股），当某人拥有最多股份时就可拥有经营权，其他人走过那一格就必须付出相当的钱，可在该地停留一段时间。虽然股份多少很重要，但要注意买下股票后是不是能控股，否则就不要买。

游戏虫手记

1．土地买卖的诀窍

走到别人的土地上时使用售地卡把那块地卖掉，可得到那块地的钱，然后再用购地卡把同一块买下来，因为使用售地卡是以喊标的方式进行的，所以卖的价钱比用购地卡买来的高很多倍。

2．修改

修改文件 SAV?，这里？为存档号。

现金的地址在 SECT0000 的 DISP0076 至 0078。

存款的地址在 SECT0000 的 DISP0080 至 0082。

道具的地址在 SECP0041 的 DISP0276 至 0386，每种道具最多可有 255 个（即 FF）。其中：

DISP0276 信用卡　DISP0290 定时炸弹　DISP0304　飞弹
DISP0318 地雷　DISP0332 路障　DISP0346　遥控骰子
DISP0360 机器娃娃DISP0374 飞机票

卡片的地址在 SECT0020 的 DISP0204 至 0400，两张卡片间隔 14 位。也就是说第一张的地址在 DISP0204，第二张在 0218。卡片各有代码，如 01—天使卡，02—恶魔卡，03—怪兽卡，04—均贫卡，05—均富卡，06—购地卡，07—换地卡，08—换屋卡……

在台湾和内地都有租地，租下后可建特殊建筑，对于过关十分有用。为了防止别人承租，你要利用停留卡、遥控骰子、路障，以便在租下地后立即建。如果别人已在上面建了房，你可先用扑屋卡

拆房，之后便可租用了。也可以用购地卡强买。注意租地上的房子不怕怪兽卡。

连锁店宜建在地价低或整条路段已方房子较少处。买地后便可直接使用改建卡。

股票市场中购买白色字样的股票可以获得相应企业的经营权。如果能在经过这些建筑时购得原始股更好。（电厂等非上市股，必须购买原始股，先买下50%即可。）

注意使用一些道具：导弹威力范围为3×3格，还会伤自己，因此不一定瞄准对手进行攻击。机器娃娃可以除路障，排地雷，但会使炸弹、神灵、恶狗直接作用于自身。定时炸弹附身后可以用送神符解除，主动经过别人时会把炸弹传给对方。在一些地价高的地段多设路障，既能使别人交费，又便利自己投资。

卡的使用方法很多。如用停留卡连续买卡、购股、投资，用抢夺卡先抢别人的抢夺卡再枪别的卡等等。大家可以多动动脑子。

赌骰子时可以下注在数字格上，9、11、12、13、14胜率高。

有了交通工具后，应针对自己的目的地选择骰子数，尤其在同遥控骰子和经过危险阶段时。

大航海时代Ⅱ

Da Hang Hai Shi Dai Ⅱ ★

推出时间：1995 年底
出品发行：光荣公司
别　　名：　/
游戏类型：战略冒险类

□□评价：

在 1997 的国内游戏软件的许多排行榜中高居第三位，因此可说是一款深受国内玩家爱好的战略冒险类游戏。

故事背景

16 世纪是人类历史上地理大发现的时代，当航海家哥伦布发现北美洲后，许多航海家也出航去发现更多未经发现的土地。在这个大航海时代里，是个男子汉，大概都会有个航海梦吧，这个游戏讲了 6 个航海家的故事，通过他们的故事去重温一下已经过去几百年的大航海时代吧。

游戏攻略

1. 公爵之子：约翰·法雷尔

约翰·法雷尔的父亲是利昂·法雷尔，现任葡萄牙公爵、首相兼海军大臣。一天，约翰正在里斯本闲逛时，父亲把他叫回家，要他继承他的事业出海航行，并找到传说中的普莱斯特·约翰王国。洛克叔叔将出任教官。

约翰到船厂取回新船，再去商店领取父亲派人捎给他的刺剑。去酒吧喝酒，老板娘将法雷尔公爵存在那里的 1000 多金币给了约翰，酒吧女郎鲁茜亚还带来了母亲的口信，让他夜里 10 至 12 点间回家。时间还早，就顺道去了

莂教堂。主教得知约翰要出海远航，托他把恩里克神父带到遥远的日本去传教。出教堂后想起还没有祈祷，再返回教堂，主教给了一个金币。回家去见妈妈，妈妈把一套纯银发饰给了约翰。带着父母的期望，约翰和洛克叔叔、恩里克神父来到港口。

在大海上航行了几天，遇到青年多明戈来搭船。见他身强体壮，约翰不假思索就答应了。随着船队在海上日复一日地经营，钱多了，认识约翰的人也多了。

一天，约翰来到亚洲的一个港口，洛克叔叔从酒店里听到葡萄牙的皇太子被人绑架了。奇怪的是多明戈也不见了，四处寻找终于在旅店得知他的下落，根据线索冲向船厂，使他幸免于难。有一位女海盗卡特琳娜听到约翰的名字就要拼命。叔叔灵机一动，慌称是西班牙的缉盗人员才把她吓走。

准备离开此地时得知多明戈就是皇太子。原来皇太子偷偷跑出来体验航海生活，此事让与约翰父亲做对的马丁内斯侯爵得知，就把杀害皇太子的罪名加到约翰父亲的身上，据说就要在里斯本行刑了，为此约翰一行赶回里斯本。皇太子在约翰家换上朝服，宫城卫兵让道放行。皇太子一出现，法雷尔公爵的罪名立刻化为乌有。

回到家中，公爵见约翰越来越喜欢航海，大喜过望，送给他一把蛇形剑。

当约翰的声望超过8000时，在各个港口都能遇到卡特琳娜小姐，她好像误会很深，一直要找他拼命。终于在海上大战了一次，约翰还是忍让了她，驶向伊斯坦布尔。约翰被卡特琳娜阻在伊斯坦布尔，在这里遇到商人阿兰，他告诉约翰里斯本酒吧的吧女鲁茜亚被人绑架了。阿兰用法雷尔家的徽章引开卡特琳娜，让约翰继续航行。约翰也许诺替他寻找失踪多年的妹妹萨莎。约翰回到里斯本，打听到萨莎在巴士拉，赶回伊斯坦布尔告诉阿兰后，阿兰急忙赶往巴士拉。

约翰又经历了一段冒险后，找到了阿兰所说的位于红海内的马沙华港。下船后先去教堂，然后去了左下角的大宅。马沙华原本是和平的国家，但奥斯曼帝国把它搞得四分五裂，现在只剩下马沙华等一小部分人还在支撑。在这里听到阿拉伯的一个古老的传说：谁得到艾克斯王国的圣者手杖就拥有无上的权力，就可以复国。约翰回家向父亲求证，正好冒险家皮耶德来拜访，就请他帮忙找这把手仗。

约翰去马沙华港和马沙华王交谈后，在商店里得到了些情报，转告马沙

华王后就出港了。这次又遇到卡特琳娜，虽然战胜，却也无心再航行。回到马沙华碰见皮耶德先生，他给了约翰手杖，约翰将手仗转交给马沙华王，马沙华王国统一了。

约翰来到日本长崎后，恩里克神父留下传教。约翰回到里斯本，收到恩里克神父的信，又赶回长崎，他告诉约翰说鲁茜亚在南美，因此他到南美的一个小港的酒吧里救出了鲁茜亚。她揭露出所有的阴谋都是马丁内斯侯爵策划的。约翰出港后又碰见卡特琳娜，向她解释清楚真相后，和西班牙无敌舰队一起打倒了敌首鲁道尔夫。

约翰完成了任务，回到里斯本与父母团聚。

2. 英国战将：奥托·斯宾诺拉

奥托今年25岁，为大英帝国骑士团成员。一天受皇帝陛下接见，受命组建一支私掠船队与西班牙无敌舰队相抗衡，并得到皇帝给的私掠许可证。

奥托拿到300金币走出皇宫，在码头遇见助手马休，他告诉奥托要在酒吧开欢迎会，可到那儿却要和奥托比试。奥托胜了马休后，船长的地位就稳固了。

奥托到船厂取出船，驶向西班牙首都塞维尔侦察敌情。在塞维尔的商店内得知船厂有情况，赶到时见到了西班牙的最新式的战舰。然后回到酒吧喝酒，马休喝多了，却能把那艘新战舰偷了出来，船上还有1000枚金币呢。驾着船在海上不停地航行，奥托的名望也不断增加。在北非一带港口听说某港口的商店里出现幽灵。到那儿碰见卡特琳娜小姐，请她去喝酒，卡特琳娜小姐信任奥托并告诉了她那不幸的身世。

奥托继续航行，在某地的酒吧碰见皮耶德·康迪先生，他告诉奥托，西班牙一艘满载金子的货船正从南美驶向塞维尔。在塞维尔附近的海面等了几天，终于劫到了这条船。

奥托的名气越来越高。由于大英皇家海军几乎全被消灭，因此皇帝急召奥托回宫，让他去抵抗西班牙舰队。首先打听到西班牙舰队正在打击海盗，目前正在南特港、波尔多港和塞维尔港补给，然后驶往南美。奥托采用各个击破的方法，先击败南特港内的一支舰队，然后追杀其余舰队。在南美某港口的酒吧内，得知圣多明各港有西班牙人，进攻，胜利。又打听到西班牙舰队的主力在亚马逊河，在那里发现了西班牙舰队的总司令艾泽格。这时卡特琳娜也来了，说艾泽格是她的恩人希望能放了他，奥托当着她的面答应了，

但回到岸上一喝酒又反悔了，还是要攻击。

奥托一直追到北欧，终于在某个港口的酒吧见到了艾泽格司令，一番决斗后打胜了。回国后皇帝任命奥托为皇家海军总司令。

3．海上商人：阿兰·维斯特

阿兰今年19岁，从小双亲相继故去，无依无靠，听说经商可致富，就到船厂找到好友萨利姆，萨利姆把昨天遇难的一条破船给了阿兰。这条船虽然可航行，但太破了，因此阿兰说服船厂老板赊帐1000元修好了船。

想经商却没有资本，阿兰说服酒吧的吧女、银行出纳和码头上的工人，从他们那里借来了钱，将来发财时要还他们每人10000枚金币。善良的旅馆大娘白给了阿兰500枚金币（如不要，则可得到一只猫，这只猫卖出可得1400枚金币，如不卖也能在船上防鼠害）。通过这样的集资，阿兰开始了他的经商史。

一段时间后，阿兰还清了所有的借款，还被国王封为贵族。在码头还钱时，冒险家皮耶德·康迪向他借了10000枚金币，并答应将来以10倍归还，阿兰答应了。码头工人告诉阿兰如今红海内海盗猖獗，基督教徒企图在马沙华修建基地，赶走伊斯兰教。

没过多久苏尔曼大帝来找阿兰，要他把全世界的港口都收买为奥斯曼帝国的同盟港，还给了阿兰50个金块和免税证。阿兰到南非转了一圈后回到伊斯坦布尔休养。在酒吧碰见了葡萄牙的约翰·法雷尔，他正被女海盗逼得无法出航，阿兰决定把法雷尔的家徽挂上船引开海盗。约翰还说他正在找普莱斯特·约翰王国。阿兰告诉约翰这个王国就在红海的马沙华，而苏尔曼大帝好象要消灭这个国家，为了回报阿兰，约翰答应为阿兰找回失散多年的妹妹萨莎。

阿兰挂上法雷尔的家徽出航，被卡特琳娜抓住，但问了几句话后就放了。又航行了几个月，阿兰在伊斯坦布尔的酒吧从吧女蒂迪亚那里得知约翰已在中东的巴士拉找到了萨莎。阿兰赶到巴士拉港的酒吧找到了萨莎，但她却不相认，只好离开。

在阿兰的努力下，到1524年底，奥斯曼帝国的同盟港已很多。苏尔曼奖赏给阿兰100个金块。不久伊斯坦布尔的人们告诉阿兰过去曾经借给阿兰钱的银行职员升官了，要调到威尼斯总行去。阿兰顺路将他送到威尼斯。威尼斯的银行行长夏洛克要阿兰去向皮耶德·康迪催款。因此阿兰到里斯本找到皮耶德赞助人法雷尔公爵夫人，同时感谢约翰替他找到妹妹。公爵夫人送给阿

兰 10 个金块，并告诉他皮耶德正在日本一带找寻黄金之国。赶到长崎后，酒汉老板说皮耶德正在界港。到了界港见皮耶德已是腰缠万贯，他还给银行 200 个金币，也还阿兰 10 个。

皮耶德告诉阿兰日本其实并不是黄金之国，南美才是真正的黄金之国。阿兰为此航行到美洲，在一个港口，听到码头工人谈到由于战争不断，使奥斯曼帝国同盟港的人力、物力大量丧失，人们生活很困难。听后不由觉得自己没作好，于是回到了伊斯坦布尔。在旅馆有位大妈觉得阿兰应该去看看妹妹，因此再次来到巴士拉。这次萨莎终于叫了阿兰一声哥哥。他们一起回到故乡，想买座大房子，过个好日子。酒吧吧女告诉阿兰买房子的事该去找找威尼斯的夏洛克行长，可夏洛克行长却要阿兰所有的钱再加上 500 个金币才肯卖房。等钱挣足了，夏洛克行长又分文不取，把房子送给了阿兰。阿兰回到伊斯坦布尔，向吧女蒂迪亚求婚，于是大家幸福地生活在一起。

4．海上女盗：卡特琳娜·艾兰茨

卡特琳娜是位西班牙海军军官。一天到皇家海军司令部报到时，艾泽格司令告诉她，她哥哥米迦罗和她男朋友埃鲁南所统率的舰队，已于 1522 年 4 月 10 日在圣多明各港附近遭人偷袭而全军覆没。桑多中尉同情地陪她回司令部取回她哥哥遗下的一把佩剑，然后回到酒吧。在那里，水手们告诉她偷袭的是葡萄牙法雷尔家族的舰队。卡特琳娜回到司令部请求攻打葡萄牙舰队，未获准许。卡特琳娜决定自己干。她让桑多扮成商人，押为人质，劫了条大船，下海当了海盗。

没多久西班牙舰队开始围剿卡特琳娜，在击退了多次进攻眼看就要失败时，被卡特琳娜男友的同学安德鲁·纪德所救。在以后的航行中，卡特琳娜救了一个人，后来才知道那人是她日夜想杀的约翰·法雷尔。为了追杀他又费了不少时日。

偶然一日，得知海盗普雷多·佩罗的海盗知道法雷尔的下落，向他打听，他却以卡特琳娜去里斯本的酒吧约一名叫路琪亚的姑娘作为条件。完成任务后得知法雷尔正在亚历山卓。卡特琳娜到了亚历山卓时，法雷尔还没到。第二天桑多和安德鲁却不见了，原来他们被法雷尔手下的洛克绑走了。卡特琳娜率先冲到港口，却被英国舰队的奥托拦住，向她追问路琪亚的下落，卡特琳娜这才发觉有人在设计陷害她，因此在雅典附近的黑海海面杀了普雷多。但追查的线索中断了，从一名水手口中知道，法雷尔正在马沙华对抗伊斯兰

势力。

卡特琳娜赶到马沙华，法雷尔在当地已成为英雄。卡特琳娜在港口截住他，但因为他是为了击退奥斯曼帝国军队，因此先放他一马。弗兰克甚至要求她也参战，卡特琳娜想了想也同意了。打了胜战后，法雷尔说他从来也没袭击过西班牙舰队，皮耶德也为他辩解，卡特琳娜渐渐地也相信他们了，但谁是元凶呢？

在海上又过了一些时日，遇到奥斯曼商人阿兰先生，得知皮耶德想约卡特琳娜到里斯本见面。卡特琳娜来到里斯本的法雷尔公爵府，与她见面的是法雷尔的父亲，原来元凶是马丁内斯侯爵。得知真情后，卡特琳娜立刻出航，在南美洲一带航行时见到法雷尔家的船正在为解救路琪亚而战斗。卡特琳娜在酒吧里杀死了马鲁道夫，救出了路琪亚。法雷尔告诉她马丁内斯的动向，但目前势单力薄，因此让卡特琳娜去向艾泽格将军投降，从而让他集中兵力，在西班牙无敌舰队的帮助下终于消灭了马丁内斯及恶势力。

5. 海上学者：恩斯特·洛佩斯

恩斯特，23岁，一直希望能够出游四海，见见世面。他的好朋友梅尔卡特想绘制一幅世界上最精美的地图，但身体不好不能成行，委托恩斯特替他出海测绘。恩斯特接受了他给的船只、航费和助手斯塔特后就出海了。

随着时间消逝，恩斯特航海经验越来越丰富。一天他在阿姆斯特丹的码头遇见孤儿劳拉，这个小姑娘会讲多国语言。恩斯特带她出航寻找她的故乡，同时也可在路上当翻译。

在航行中，恩斯特听到梅尔卡特用他绘制的地图发了大财，名气越来越大。斯塔特很为他打抱不平，但恩斯特却不以为然。在枯燥的航行中，恩斯特逐渐爱上了劳拉。

一天，斯塔特谈到他的理想是能去黄金之国日本去看一看，因此来到日本，看到日本人长得很像劳拉，劳拉也想起了一些东西，她家附近有片黄色的海，这不是中国的黄河吗？立刻出发前往黄河，来到长安港。在长安城左上方的一间房子里找到了劳拉的双亲。原以为劳拉会留下，结果当恩斯特正伤心地离去时，爱上恩斯持的劳拉又回到他的身边，决定和恩斯特一起航行下去。

6. 冒险旅者：皮耶德·康迪

皮耶德父亲因经商破产而故去，父债子还，皮耶德只得到处找活干。他

的好朋友凯麦隆把他介绍给葡萄牙法雷尔公爵夫人。她愿意出资助皮耶德出海航行，出去发现一些新宝藏。她的条件是一听见他儿子约翰的消息就向她报告。

当皮耶德拥有10000枚金币以后，驶向了西非，在那儿港口的酒吧里，有位老板向他谈及金奖章和黄金之国，从他那里买到了那张珍贵的指示藏宝位置的地图。皮耶德拿着它一下就找到了藏宝。

又航行了一段时间，皮耶德回里斯本去看法雷尔公爵夫人。正巧那天约翰也在家，他请皮耶德帮他找圣者宝杖。为报答他母亲的帮助，皮耶德再次出发，在阿拉伯的某个港口，一名酒吧老板让皮耶德去贝鲁特找占星师，而那位占星师让皮耶德去卡塔尔的酒吧询问。原来这位酒吧老板就是宝杖的守卫人，他把宝杖的方位图交给皮耶德，这样就轻松地找到宝杖，把它给了在马沙华等他的约翰。

航行中又回到里斯本。皮耶德在码头上见到一位商人，他捎来约翰的口信，那个黄金之国就在日本。皮耶德到了长崎和界港，在那里碰到恩斯特先生，他告诉皮耶德黄金之国在南美。为此来到南美的某个港口，在这里救了老人法布利斯，他就是黄金之国的发现者，居然他还是约翰的爷爷。皮耶德赶紧把他送回里斯本。

游戏虫手记

(1) 声望值的提高对于游戏的进程有很大的影响。以恩斯特为例，当声望值达到500时，荷兰总督会召见，要求其顺便寻找珍宝和古迹。当声望值达到1000时，劳拉就会出现。当声望值达到3000时，荷兰总督会召见，再次要求其顺便寻找珍宝和古迹，并可得到免税证。当声望值达到5000时，荷兰总督召见，要求他寻找火焰之壶，与其有关的地图在里斯本事物所，火焰之壶的位置在N15E135。当声望值达到10000时，荷兰总督再次召开，要求他寻找古神雕像，在汉堡可找到安东尼奥，在伯南布到哥找到地图，古神雕像的位置为N0E5。当声望值达到20000时，荷兰总督会召见他，要求寻找纯金假面，可在锡腊库札的事物所查到盖勒克的下落，果阿有纯金假面的地图，位置在N14E73。当声望值达到4000

后，前往日本，然后才到中国。

(2) 旗舰的水手要尽可能多，这样与敌船长决斗时，敌方就不会打消耗战，只要一决斗就可得胜。

(3) 远航时，如把鼠标移到屏幕的右中上部，即不影响航向的地方，按住左健，可发现速度增加不少。

1. 人物参数的修改

人物数据查找，先记下某人的数据，如某人的数据为统御力83、航海术76、智力68、直觉72、勇气63、剑术80、魅力93，那么转换成十六进制后得到代码串：53 4C 44 48 3F 50 5D，然后搜索KOUKAI2. DAT，查找这串数据，可得某人参数的存放点(例如地址为SECT0003，DISP 0192至0198)。

2. 金钱修改

修改KOUKA12. DAT的SECT0003，DISP0161至0164。

3. 宝物修改

先将游戏存进第一档进度，然后编辑KOUKA12. DAT的SECT0173. DAT至0093，共20个字节，物品的代码如下：

00 匕首（攻击力 D）
01 短剑（攻击力 D）
02 长剑（攻击力 B）
03 刺剑（攻击力 C）
04 重剑（攻击力 D）
05 长刺剑（攻击力 B）
06 短佩剑（攻击力 D）
07 土耳其弯刀（攻击力 B）
08 日本刀（攻击力 A）
09 短弯刀（攻击力 B）
0A 阔剑（攻击力 B）
0B 青龙偃月刀（攻击力 * ）
0C 蛇形剑（攻击力 A1）
0D 长柄剑（攻击力 A）
0E 双刃宽刀（攻击力 A）
0F 佩剑（攻击力 C）
10 硬铠（防御力 D）
11 锁子甲（防御力 C）
12 短甲（防御力 B）
13 连环甲（防御力 A）
14 四分仪
15 六分仪
16 经纬仪
17 怀表
18 望远镜
19 猫
1A 白虎半月刀（攻击力 A）
1B 空白
1C 空白
1D 私掠许可证（葡萄牙）
1E 私掠许可证（西班牙）
1F 私掠许可证（奥斯曼）
20 私掠许可证（英国）
21 私掠许可证（意大利）
22 私掠许可证（荷兰）
23 免税证（葡萄牙）
24 免税证（西班牙）
25 免税证（奥斯曼）
26 免税证（英国）
27 免税证（意大利）
28 免税证（荷兰）
29 老鼠药
2A 圣香油
2B 强血液
2C 王冠
2D 空白
2E 空白
2F 空白
31 空白
32 抽丝披肩
33 华服
34 纯银头饰
35 银梳
36 貂皮大氅
37 珠冠
38 凤羽团扇
39 丝带
3A 天鹅绒大氅
3B 钻石王冠
3C 珍珠手镯
3D 红宝石发钗
3E 银烛台

3F　翡翠百宝箱
40　金手镯
41　宝冠
42　蓝宝石戒指
43　孔雀石戒指
44　白银胸花
45　红宝石戒指
46　106（秘宝）
47　班达尔（秘宝）
48　查克斯（秘宝）
49　妖刀村正（攻击力＊）
4A　神剑（攻击力＊）
4B　圣骑士甲（防御力＊）
4C　圣骑士剑（攻击力＊）
4D　魔力（攻击力＊）
4E　艾罗尔宝甲（防御力＊）
4F　空白
50　假面地图
51　祭坛地图
52　雕像地图
53　石板地图
54　水晶玉地图
55　火焰之壶地图
56　魔剑地图
57　藏金图
58　圣人宝杖地图
59　古地图
5A　纯金假面
5B　翡翠祭坛
5C　古神雕像
5D　黑曜石石板
5E　黑暗神水晶玉
5F　火焰之壶
60　破坏神宝剑
61　黄金藏宝图
62　圣人宝杖
63　最后的财宝

4. 修改旗舰法

先存入第一个进度中，修改 KOUKA12. DAT 中 SECT0038 的 DISP0148，代码如下：

00　轻木帆船
01　单桅帆船
02　单桅三角帆船
03　多桅帆船
04　三角帆船
05　多桅三角帆船
06　多横桅帆船
07　多桅小型帆船
08　中型帆船
09　武装帆船
0A　西班牙大帆船
0B　三桅帆船
0C　轻型帆船
0D　单桅快船
0E　武装快船
0F　三桅大型帆船
10　大型轮船
11　中国式帆船
12　轻型三角帆船
13　佛兰德帆船
14　威尼斯炮舰
15　混合式快船
16　铁甲船
17　安宅船
18　关船

其中武装快船速度较快，三桅大型帆船耐久较高，铁甲船速度快较重又大，大型轮船则载重量大，水手最多，大炮最多，其他性

能也不错。

5. 金钱增长法

（1）在游戏初期，可到一些大港口的事务所找些“商品购入”的工作，把活儿揽下来后到指定的那个港口的市场上，市场的老板会告诉你要买的商品，并给上万个金币的订金，拿到钱存到银行里，再回市场对老板说不干了。可将这些钱赖到手。

（2）到事务所找到借款催还的工作，然后去威尼斯总行问一问谁欠了款，再到酒馆饮酒叙话，多到几个繁华的港口跑跑，就会有人告诉你欠款人在什么地方，找到欠款人追到欠款，将收到的款项找个银行存起来（不是威尼斯总行），最后去威尼斯总行交差，虽然会降低声望值，但开始游戏时声望值几乎为零，做点坏事也无防。

（3）取得爵位后，国王会下命令，从这时起可向国王要资金和舰船。这时先把全部的船寄存起来，向国王要求船舰，国王会让你去取船，取得后卖掉，然后再去和国王要船舰，如此反复，可得到你要的金钱数。

6. 加粮、加水法

将 MAIN. EXE 中 29 44 02 8A 改为 EB 01 90 8A；将 29 04 8A 45 改为 EB 00 8A 45。

7. 航海物品

航海物品中最有价值的是圣香油，在大海中航行，如遇到暴风雨，则舰队会损失大半，但在暴风雨来临前，天空会变暗，或者你有知觉能力强的助手，他也会告诉你，这时使用圣香油就可避免舰队损坏使用望远镜可在较远的距离上发现新的港口和村落，还可让船上了望的水手大幅减少，使更多的水手划船，增加航行速度。

8. 一些稀罕物的位置

维多利亚湖：N0 E33；
须龟：N0 W70；
迪欧哥石碑：N1 E7；
梯拉可拓石神像：N1 W83；
猪笼草：N3 E105；
禽龙：N5 E33；
巨型石球：N5 W86；
犀牛：N7 E95；
鼠蜥：N7 W65；
仙人掌：N7 W70；
马尔尼克壁画：N8 W92；
拉德罗纳土人：N9 E135
努瓦人：N10 E31；
德西塞大瀑布：N11 E36；
释加佛像：N11 E97；
都根人：N12 E2；
吴哥窟：N12 E102；
伊洛哥特土人：N13 E126
水晶人头：N13 W105；
努比亚金字塔：N14 E32；
矮人：N14 E93；
树蛇：N15 E122；
马察意人：N15 W2；
石头像：N15 W109；
眼镜王蛇：N18 E72；
大鳄鱼：N19 E34；
翡翠面具：N19 W102；
太阳石：N20 W111；
纸莎草纸：N24 E37；
摩亨的罗达：N25 E65；
毒蜥：N25 W116；
金字塔：N27 E31；
印第安人：N29 W82；
野牛：N29 W122；
燃水：N30 E48；
迪亚斯石碑：N31 E19；
捕蝇草：N33 W98；
乾陵：N35 E112；
登吕遗迹：N35 E138
冬虫夏草：N37 E126
土拨鼠：N38 W128；
剥鬼：N39 E139
万里长城：N41 E110；
尼亚加拉大瀑布：N43 W94；
斯享通列石：N51 W1；
海牛：N76 E179；
爱斯基摩人：N80 W119；
剑齿虎：N88 W66；
矮黑人：S0 E25；
人面兽：S0 E41；
火石岩大佛：S0 E117；
蛇颈龙：S1 E17；
草筏：S2 W75；
波兰拉德佛殿：S3 E105；
极呆鸟：S3 E136；
玉莲：S4 W61；
网纹蟒蛇：S5 E111；
科摩多岛巨蜥：S5 E120；
金蛙：S5 W83；
亚马逊河大潮：S5 W66；
犰狳：S6 E12；
亚马逊女族人：S7 W77；
森蚺：S8 W61；
颠茄：S9 W73；

变色龙：S10 E48；
瓦田索神坛遗迹：S10 W85；
狼珠：S11 W77；
丛林人：S12 E10；
渡渡鸟：S20 E50；
的的喀喀湖：S20 W77；
大树懒：S25 W60；
食蚁兽：S25 W67；
变色岩：S28 E126；
考拉：S30 E148；
怪兽泥像：S30 W63；
恐鸟：S35 E175；
巨嘴鸟：S35 W66；
吸血蝙蝠：S48 W82；
莱昂企鹅：S56 W80。

9. 其他

(1) 晚上 2：00～2：40 在商店里有黑市交易，最好带只猫在身边。如能在那不勒斯港的商店里购得圣骑士甲，防御力为“*”，确保在战斗中不败。

(2) 去教堂捐钱时，可先到银行存款，使身上剩下 10 元金币，然后再去捐一半，可增加你的运气。

鬼屋魔影Ⅲ之西部风云录

Alone in the Dark 3 ★

推出时间：1996年
出品发行：Motion公司 & 智冠科技公司
别　　名：　/
游戏类型：冒险类

□□评价：

《鬼屋魔影》在出了一代二代之后，取得相当的成功，因此出现了许多类似的游戏。这个游戏在故事情节和气氛营造方面是不错的作品。其谜题的解决是有一定难度的。

游戏攻略

坎比（Canby）是有名的整鬼专家，在上次的历险中，打败了杰克船长，回到了旧金山的寓所，本想好好休息一下，又接到埃米莉（Emily）的求救信，信中谈到她被困在西部乡村屠杀谷（Slaught Gulch）。坎比看完信便火速前往。

酒吧一楼

坎比来到屠杀谷，看到前方灰蒙蒙的建筑群，预感到埃米莉的麻烦一定不小。刚到村口的木桥，就被一个鬼炸飞了起来。坎比拍灭身上的火焰，跟着鬼走进了酒吧。在一楼右侧的走廊里拿到汽车油桶（Gas Can），灌入放映机中使用，可以看到一段警长残死的影片。在屋内还能拿响葫芦（Maraca）、钥匙（key）、油罐（Oil Can）。然后在吧台左侧的门内得到一盒火柴（Matches）、木材，然后来到吧台牛头旁边。楼上出现一名枪手向坎比射击，但打不伤坎比。等枪手走了之后，推动牛头左角，打开吧台后的暗门，另一名枪手会从楼梯下来，坎比可躲在牛头身后，等他子弹用完打败他，可获得一张方块A（Ace of Diammond）和一颗黄金子弹（Gold Bullet）。

在吧台的壁橱里找到甲醇（Wood Alocohol）、（药水）瓶和瓶子（Bottle），摔破瓶子后可得一枚代币（Token）。可在钢琴左侧使用，可欣赏到一段屠杀谷血腥的历史，并得到一盏油灯（Unlit Lamp）。顺序使用油罐和火柴可点亮油灯，从暗门进入地窖。

地　窖

地窖里的东西并不多，读完墙上的海报，取下拐杖（Cane）。掀开海报后知道此处有个暗门。打开另一处的门，用响葫芦驱走赤练蛇群，由楼梯进入隔壁的牢房。

牢房一楼

上楼后赶快拿符石（Stone），此时出现一名枪手，击倒他后走到牢房门口使用拐杖勾取钥匙。这时枪手复生，要再次打倒他才可打开牢门离开。通过走道时，先把符石摔碎，取得印第安人的护身符（Indian Amulet）后再过。进入走廊尽头的房间，里面有个酒鬼，将甲醇放在他面前，等他醉倒后拿走他的水壶。左边是警长的房间，用钥匙打开武器柜可拿到长枪（Winchester），再从右边的办公桌中找到长枪弹药（Bullets for a Winchester）。临走时看墙上的 3 张通缉令，一张是通缉约翰（John）与顿克（Dunk）兄弟的，一张是通缉专用 30/30 的子弹炸锁逃跑的眼镜蛇李铜，还有一张是要用黄金子弹才能打死的金·鲍里斯（Jim Borris）。火炉不要开，开了会有大家伙出来找你的麻烦。

走出门外，一阵急促的敲门声让坎比心头一震，把储物柜推到门后，打开柜子找到一把有子弹的猎枪（Shot Gun），然后从绳梯上屋顶。

牢房屋顶

拿到绳圈（Whip）。发现拐角处闪烁的红光中有东西，趁红光消失时跑过去捡起一根吊颈绳（Voodoo Hangman' s Rope）。顺着走廊往前走，找到一块铸铁板（Cast Iron Plate）和一条腰带（Cartridge Belt）。这时遇到被通缉的金·鲍里斯，因此把黄金子弹装进长枪里，接着穿上铸铁板防弹。先用鞭子得到身上的黄金，再用黄金子弹结果他的性命，从他身上得到一袋蝎子（Scorpions），又在里间得到导火线（Short Fuse）、机关枪（Gatling Gun）和药水。回到棕色的门前，用机关枪击毁门锁。进门后会自动关上。点亮油灯，在窒息之前使用吊颈绳，让两个鬼从陷落的地板中掉了下去。走近陷落的地板处，

用蝎子吓唬那两个鬼，他们会把铁门重新打开。然后推动杠杆，等地板关上后取走屋角的雷管（A Stick of Dynamite）和肉干（Meat）。

出门后打死两个枪手。进入那间有木桶的房间，门又突然关上，坎比小心地躲在门边，闪躲从窗口射过来的冷枪。然后将引信装上炸药，放置在墙上的裂缝处。记住点燃火柴前先把铁门打开，以免炸伤自己。轰的一声炸开了墙，走过断墙，遇到一大鬼，坎比不由自主地向后退，踩上一个箭头标记的石板，旁边的门一下子就打开了，大鬼也消失了。再往前走，又有一个鬼拦住去路，并关上了门，打死它以后，门还是打不开。走到机器前，将警徽装上，再用鞭子启动开关，可再打开门。进去后先捡起跳板上的药水和长枪子弹，然后助跑跳起，破窗跃入隔壁的酒吧二楼。

酒吧二楼

墙上有半张平面图，但谁知道哪块木板是烂的？坎比先把左边的灯点亮，灯一亮，房门应声而开。进入房间后，门又关上了。挂钟上的报时鸟叫个不停，拿肉干喂它，小鸟就恢复平静了，并衔了一枚代币给坎比。找到了挂衣架（Night Valut）和药水。穿过画像进入隔壁的卧室，在床头的女人雕像上找到一支箭（Arrow），将箭架在丘比特的弓上，让这些木头人运动一下，启动了机关，打开了刚关上的门。推动梳妆台的镜子，在镜子背面找到一把钥匙（Key）。打开底下的抽屉，可取得子弹（A30/30Bullet）、灯泡（Bulb）和珍珠（Pearl）。穿过油画，出门在地板上的洞口边捡到了钻石戒指（Diamond Ring）。突然埃米莉出现了，但她似乎中了邪，很快就消失了。

用钥匙打开旁边的门，发现青龙雕像少了一只眼睛，于是取下戒指上的钻石，安在青龙的眼睛里，得到一盒长枪子弹。拾起地上的日记（Diary）、药水、指示纸片（Instruction Sheet）。走到阳台上，在窗前会遭到埋伏的枪手的袭击，将衣架放在窗前，里面的枪手一冲出来就会连人带枪掉落楼下。接着推倒百叶门进入隔壁的房间。在桌下可找到另一把钥匙（Key）、闪光灯（Flash）、指示纸片、快门（Shutter Release）。

回到走廊，点亮了其他的灯，这次没有门打开。进入最后一间房间前，顺便捡起地上的油罐。如果点亮门中的灯，印地安守护神会出来吸走你若干生命点数作为保护费。进门后一面闪躲一面走到影片盒上，按下闪光灯，恐怖的双头怪就怪叫着消失在空气中。用枪射击铁柜上的标靶，门开后拿取里面的药水、战争手仗（War Stick）。把代币放入钢琴的右侧，可看到杰德·斯

通（Jed Stone）在此地发迹的经过。看完后地板上的木板便会移开，又是一个暗门。把油灯准备好，进入幽暗的熔岩洞窟。

熔岩洞窟

刚进洞窟就碰到一群蝙蝠的纠缠，先跑出去，然后跳过岩柱，见到印第安人时亮出战争手仗，他就会让到一旁。拾起地上的小钥匙（Small Key）和弹药（Cartridges）后，往前跳到没路走时，使用护身符，守护神会再度出现，帮助坎比离开此地。

墓园一楼

一上来就要打败两个鬼，得到药水、钥匙和礼帽（Top Hat）。用钥匙打开另一侧的门。书架上摆着不少有趣的书。用小钥匙打开那上锁的书(Locked Book)，其中提到无字天书的秘密必须用火光来破解。点燃桌上的蜡烛，然后在烛光下阅读这本书，知道了满月将发生的怪事。还有一本书讲的是怀表的奥秘。桌上有块印版（Printing Plate），在镜子前使用，可读取里面的内容。还可找到怀表（Pocket Watch）。按照提示，在门外数步远的地方使用怀表，房门自动开启。进门后碰到埃米莉的朋友密尔利森（Mirrison），坎比想起埃米莉的日记中提到过她，就不会伤害她，她会给坎比一块故事板(Story Board)。正当坎比向她询问埃米莉的情况时，绿色的妖怪从楼梯上出现，杀死了这位朋友，又对坎比施展了冻结术。坎比在手脚不灵便的情况下勉强用步枪击倒敌人，并开枪把玻璃窗打破，破解了妖怪的法术。给林肯雕像戴上帽子，可得到两盒子弹。爬上楼梯离开房间。

在墓园的中央将战争手杖托入圆石，月光通过战争手杖的反射后照在了一个墓碑上，这是独眼杰克（OEJ）的墓碑，在这里使用方块 A，得到他留下的讯息。借助墓穴中缓缓升起的石柱来到二楼。

墓园二楼

桌上找到油罐、胶卷（Roll of Film）、一袋肉（Pemmican），用油罐给熊头下面生锈的机器加油，打开了机关门，是个舞厅。先摸走胖子身上的铁锤(Hammer）和女子身边的子弹，小心躲开吉他手的射击，走到舞台上的唱机里拿到吉它弦（Guitar’s String）乐谱（Musical Score）和保险室的钥匙（Key of the Safe）。并将旁边一个拿花的枪手打倒。

离开舞厅，从壁橱后面的通道走到门前，把 30/30 子弹装在钥匙孔里，

再用铁锤引爆（这是李铜的开锁法）。在火车模型附近找到了引信（Blasting Cap)、灯泡（Light Bullb）和一张仓库的爆破图（Map)。用吉他弦和灯泡将桌上坏的放映机修好，再看看刚才拿到的那卷影片，原来真凶是杰德·斯通(Jed Stone)。顺便把乐谱也拿出来看看，上面有三个数字“806”。

隔壁的房间是银行的金库。继续向里，桌上有本书（Astronomy Book)，谈到如何打开保险箱。打开墙上的画，反复使用“查找”指令，直到出现上面那一组数字时为止。金库门上画着天文书里画的星座图，独独少了一颗珍珠，镶上这颗珍珠星，再使用保险箱的钥匙，就打开了保险箱的门。里面有个僵尸拿了护身符就想跑，打倒他并夺回护身符。回到保险箱，拿到弹药与一箱钱（Hill Century’s Money)。最后打开窗户，顺着铁管滑到旁边的工具房。

工具房

从麦卡锡（McCarthy）手中接过便条（McCarthy’s Message)，原来杰德绑架了埃米莉，要用银行里那个装满钞票的箱子来交换，午夜在车站旁的水塔赎人。眼看约定的时间就要到了，门外的守卫却没有松懈的现象。只好拿取小车上的引爆器（Detonator Box）和子弹，坐入车中，在麦卡锡的帮助下直奔车站，他却惨死在乱枪下。

车　站

进门后，推动写着“车站”(Station）的牌子打中横梁上的鬼，掉下手提箱的钥匙（Key to Casesuit)。从铁轨堆里找到一个螺栓（Eye - Bolt)，用它敲3下门铃，打开了门。出门后赶快到栅栏，穿过铁轨后，按照地图的指示，在左边安上引信，在右边山脚下安上引爆器，把埋伏的敌人炸上天，否则他会出来抢手提箱。

水　塔

已近午夜，来到水塔前。杰德胁持着埃米莉站在塔上。坎比依约放下手提箱和钥匙，等着杰德放人。结果人没换成，自己却被打倒在地。

小　镇

醒来后，看到印地安守护神的熊熊火焰，原来是护身符救了一命，但坎比现在化身为一只美州豹，必须在火焰熄灭前替守护神找到一只黄金老鹰(Eagle - shaped Migget）才能恢复人形。听完这话，坎比跑出洞穴，奔入酒

吧，从断裂的楼梯直上二楼，跃过地板上的大洞，跳出窗户进入隔壁牢房的屋顶，再从缺口处纵身一跳，终于看到那只黄金老鹰。为了对付下面的狼人，来到工具房旁边，把爪子浸在焦油桶里，再进到旁边的建筑物内，蘸蘸桶里的银粉，这样就有一双专门对付狼人的银爪。打倒狼人后，把黄金老鹰带回火堆中，坎比就复活了。

水　塔

看到复活的坎比，匪徒听得弃枪而逃。在墓碑后坎比捡起肥皂（Soap），然后在铁轨上找到左轮枪（Colt），来到水塔前，坎比把武器放下，换了一套牛仔装。爬上塔顶，由木板跳入塔中，将肥皂扔给下面那个脏人。脏人消失后，可得到金属刷（Metallic Brush），插入中间柱子突出的轴中，开启一个暗门，进入洞穴中。

洞　穴

在这地底深处，墙上有张整个洞穴的地图供参考。捡起地上的枯叶（Dead Leaf），插在印地安人半身像上，找开石门，门边有工程师留下的笔记本（Engineer' s Book）。爬上阶梯后打倒两个敌人。取走墙上凹洞里的斧子（Pick Axe）和药水。出了洞口，来到悬崖边，按以下顺序穿过障碍。

11	10					
	9	8				
		7	6		2	1
			5	4	3	

坎比拔枪打倒一名彪形大汉，在房间里得到一本关于爆炸的书（Scratch Book）和水壶（Water Pincaer），再从柱子上拔出烛台（Canlestick），门打开了。路过门口时捡到了针（Needle），从门口离开，来到电梯前。将水壶倒在小鬼身上，使他变成沾满剧毒的雕像。进入电梯，在地上看到一个小猪存钱罐（China Piggy Bank），摔破后发现里面有块显微镜的玻璃片（Microscrope Glassplate）。推动电梯杠杆，启动电梯上楼。

洞穴二层

进入实验室，将拿到的玻璃片插入在显微镜中，照着里面的颜色顺序推动墙上的彩色石头，实验室的门就会打开。进门后先拿桌上的毒药，把针头

喂上毒药，然后走到隔壁。隔壁是个牢房，在蒸馏水瓶前使用毒药。这个药稀释后成了缩身药水，喝下缩身药水后可自由出入牢房，用刚才那根毒针杀死牢里的人，在地上找到一瓶氨水（Ammonia）和一个开门的钥匙，用牢门钥匙开门出来。

再缩身一次，改走桌底下的小洞，捡到一根稻草（Straw）。但通道 有条深沟，用刚捡到的稻草杆，助跑一下一跃而过。在墙角得到一瓶毒药（Poison）。这个洞口竟然是大蜘蛛的巢穴，用刚捡到的毒药倒在熔岩流里面，蜘蛛一碰也成了小不点，趁机踩扁它。捡起胶水壶（Glue Pot），小心不要碰到蜘蛛网，将胶水涂在手上，从透出亮光的地方爬上去。

洞穴三层

才从洞口探出来，就被房里的大个子抓住了，顺手抓起桌上的那颗脑袋（Hammer' s Head），往洞口扔了下去，这大个子就从洞口跳下去找它的脑袋。继续前进，在铁砧上找到铅块（Lead Ingot）。推开铁砧又可得到药水，又在窗口找到步枪。在隔壁的房间里面遇到眼镜蛇李铜，打倒他后拿起他的假发（Cobra' s Wig）和银币（Silver Dollar）。将银币投入画上的投币口，门开后沿楼梯下去，拾起地上的火柴。一开门，跑出一个家伙，就是杰德。里头是监禁埃米莉的祭坛。找到硫化纸（Scorched Paper）、羊皮纸和军火（Aztec Legend Parchment），站在坩锅前方，使用火柴和铅块，让熔化的铅液通过地下的小河流下，封住那颗向埃米莉施法的绿宝石，埃米莉得救了，却又撞晕在墙上。在沟中捡起降魔杖（Evilwand With A Mineral Tip），走入杠杆旁的密道。用步枪打倒密道里的大块头，拿走他身上的小刀（Little Knife），向门口丢掷氨水瓶，让埃米莉清醒过来，好从门外用杠杆关掉机关。再到另一个门前使用眼镜蛇的假发，利用钩子拉开通往控制室之门。

进门后赶快跑到老鹰图腾前使用权仗，在绿宝石的法力下所有的邪灵都会化为灰烬。没想到杰德居然成了机器人，坎比戴上橡皮手套，掏出小刀割断电线，扭开水龙 ，回到老鹰图腾边。杰德一脚踩入通电的水沟，结束了自己的生命。坎比拿起墙脚的煤袋，赶到火车头上与埃米莉会合。装上煤炭，点燃火柴，再推动右边的杠杆，走……

游戏虫手记

1. 不死的大秘技

修改 AITD3. EXE，寻找 26 29 07 E9 3F 02 C4 1E，将 26 29

07 改为 90 90 90，则可不死。

2．长命的小秘技

游戏一开始时在第一个画面（还未过桥的时候），在右方的墙上有个灰色的罐子，用左轮手枪在 3 发内命中（命中时罐子会飞走），则可增加 10 点生命力，子弹也回到原有的 6 发。

黑暗之蛊Ⅱ

Dark Seed 2 ★

推出时间：1996年
出品发行：Cyber Dreams
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演的冒险类

□□评价：

游戏在Windows环境下运行。Ⅰ代曾获得SPA 1993年最佳角色冒险类游戏。Ⅱ代的画面、音响均比一代强得多，其间大量使用电影素材。游戏的美术设计仍然是以描写恶心生物闻名的瑞士人H. R. Giger担任。故事情节仍然遵循前集的故事结构，显得十分流畅，情节也很新颖。

游戏攻略

作家麦克·道森（Mike Dawson），从上次历险到现在已经一年多了，但异形噩梦仍然困扰着麦克。突然有一天在噩梦中又见到在黑暗世界的影子。在这一集中麦克要尽量维持自己神智清醒，与黑暗世界的古人（Ancients）对抗，追踪杀害他高中时代女朋友的凶手。结果发现是复仇女神策划了这场凶杀，她们对付的不只是麦克，而是整个地球。

寓　所

一天清晨，麦克刚起床，探长就来询问有关麦克高中女友丽塔死前的情况，但是麦克却一点也想不起来，只记得当时是喝醉了。探长警告说联邦调查局已经介入了此案。将探长送走后，麦克回到卧室，看了看桌上的击剑奖杯和墙上的宣传画，还有那个上锁的柜子和凌乱的床铺，然后走到厨房。在厨房里与母亲交谈，她嫌麦克太唠叨，打发他去客厅看电视。临走时拿走冰箱上的磁铁。来到客厅，打开电视左侧的柜子，先取出一架照相机，然后打

开电视，正好播放有关公园中丽塔谋杀案的情况，正想专心看电视，可又产生幻觉，播音小姐竟变成一名知识守护者，她告诉麦克古人又回来了，并将派人帮助麦克去对付古人。正在麦克惊魂未定时，门铃响了，邮递员送来了一张已付费的门票。麦克在屋里待了一会儿，可一想到刚才的电视惊魂就后怕，正好到了与精神病医生辛普生的约定时间，于是便匆匆走出家门。

保罗宅邸

在大门口遇到老友杰克，从他的嘴里得知外界都认为自己是杀死丽塔的头号嫌疑犯。由于赶去见辛普生，只得和杰克另定时间聊天。在去辛普生诊所的路上，麦克发现五金商店门前贴着启事，得知店主保罗有事要歇业数周。麦克来到保罗家，发现保罗好像受到什么刺激似的，说他认为这个小镇上充满了邪恶，但是会有一类人来清理这一切的。当再与保罗交谈时，麦克提到丽塔的凶杀案，保罗就会想起丽塔被杀的当天晚上吉米曾经出现在丽塔屋外。

酒　吧

麦克前往吉米经常出没的小酒吧。在酒吧中，从老板汉克的口中了解到丽塔死在罗莫莱先生宅邸附近的花园中，罗莫莱先生也在不久前被大火烧死了。麦克在台球桌旁找到吉米，并向她询问丽塔被杀当晚的情况。麦克在吉米身边看到了丽塔的朋友马莉莎，她却显得不太友好。麦克只好从边门走开，在门口的垃圾桶里拿到衣架。

罗莫莱家的花园

顺着小巷，麦克来到谋杀现场，发现树丛有人影晃动，就喝令那人出来。他是流浪者史灵，与他交谈，可得到一张在谋杀当天捡到的支票。这时麦克开始感到头隐隐作疼，猛然想起和辛普生医生的约会，便急急忙忙往诊所赶去。

辛普生诊所

与辛普生医生交谈后，接受催眠治疗。在睡眠中，麦克回忆起高中时代的那个晚上，由于意见不同，不得不与丽塔分手。一觉醒来，感觉记忆也恢复了一些，但对某些细节仍然想不起来。治疗结束后，麦克就起身回家了。回到家门口，在长椅上坐下来和赶来的杰克分析了目前的情况。总结出几个嫌疑犯：法医莱森、警长巴特乐或者是市长富来明。

市政大楼

与杰克道别后，麦克前往市政大楼。在那里碰到警长巴特乐，他认为麦

克是杀人凶手，要不是辛普生医生证明麦克没有作案能力，他早就拘捕麦克了。当麦克问起巴特乐在达拉斯警局的丑事时，那家伙果然老实多了。接下来问他与丽塔约会的事情、法医莱森的为人和联邦调查局的介入等事，回答就客气多了。找到验尸房，发现门被反锁上，从窗户中望进去看见莱森正和一名女子在一起。轻敲玻璃，莱森就出来与麦克交谈，麦克问了他许多问题，直至提到他被以前医院开除的原因，他很不高兴，乱垂乱打，却无意间把停尸房的门震开了。麦克进入停尸房，先看一下丽塔的尸体和旁边马科的尸体，发现马科尸体上有一把钥匙。打开边上的资料柜，先取出丽塔的验尸报告看一遍，再拿出马科的验尸报告看看，并收起一封由剧场员工蜜尼写的信（设有信纸）。

罗莫莱宅邸

麦克走出市政大楼，来到罗莫莱宅邸，仔细看看墙上的大十字架后，进屋和罗莫莱夫人交谈。她也认为镇子上有些邪恶的东西，然后问她一些问题，尤其是关于保险金和丽塔的事。交谈后来到剧院。

剧　院

在剧院的大门口跟小丑交谈。答应为他取药。进入剧院后先去拿药，但是冰柜上有个大铁家伙，麦克移不动，也就拿不到药瓶，只好先离开再说。进入表演大厅，在第一个摊位找到蜜尼，得知在镜室中常有怪声音传出来，而且镜室的迷宫有密门，只要有钥匙就可以进去。这时旁边的莫西问麦克的姓名，当麦克报出名字后，蜜尼才意识到镜室中的声音是让她把密门的钥匙交给麦克，而她却搞错了。她想向麦克解释，却被莫西拦住了。在第二个摊位前，麦克想请大力士去搬开铁柜上的铁家伙，可是他不干。来到第三个摊位，从巫师那里得知打开黑暗世界的钥匙就在马科的尸体上挂着。

停尸房

于是，麦克急忙回到停尸房，先看看马科的验尸报告证实尸体的身分，然后便从马科的尸体上拿走钥匙。打开资料柜，找到莱森的女友通讯录和一封邀请信，通讯录上写有吉米的名字。麦克再次去台球室质问吉米与莱森的关系，吉米只承认她曾经给法医莱森介绍过女朋友，谁知道她是不是又说慌了。

黑暗世界

麦克回到剧院便直奔镜室，从左边的门进入找到一扇有钥匙孔的玻璃门，

用钥匙打开门走到左下方的时空传送方格，就能进入黑暗世界。在这里发现了垂死的光之守护者，在同他的交谈中得知残忍的古人将要来临，真理之光已经被抢走，知识守护者也被抓了起来。如今黑暗世界已经落入古人之手。最后，光之守护者给麦克讲解了魔法三角图腾的一些秘密和真实世界中谋杀案的真相，随后就死了。走出传送方格，穿过一片迷宫来到牢房。与看守义克和亚可交谈，他们要麦克回答两个问题才可见到被囚禁的知识守护者。问题是：说明现在是白天还是黑夜，另一个问题是分清谁是义克谁是亚可。现在还答不出，回身来到酒吧，与老板谈话，从而了解到黑暗世界的状况，临走前向老板要走角落的粮食。

市政中心

麦克进入了市政中心的法庭，看到一个司法人员被处以死刑，又看见墙上挂着剑之守护者的尸体。跟随运尸人溜进停尸房，经过战斗得到右侧尸体上的司法工作证。想离开停尸房却找不到出口，由于只有死人才能离开这里，只好用左面的能量收集器自杀。麦克的灵魂进入地狱，和灵魂守护者交谈，在看到光之守护者被推入河里时，可沿着楼梯还阳到黑暗世界。再次到市政中心进入警察局，出示司法工作证便可向警卫了解一些情况。没想到光之守护者的光芒就存放在警察局里。此时，牢房里空无一人，便向警卫询问原因。警卫回答后便会暂时走开，麦克乘机取走了光芒。迅速离开警察局，来到商业区右面的武器店。

武器店

从武器店店主那里得知这里有一种新型武器“机械手臂”，而且店主说如果能为他找来一个扳机，他就会免费为麦克装上这种武器。离开武器店，向右进入神庙。

神　庙

从大祭司那里打听到黑暗世界中与现实世界是相互影响的，但是两界无法相互往来；世界上除了镜室的传送方格外，还有另一处传送门。与大祭司谈话，又找一本记载第一次与古人交战的书籍《Necronomicon》，并在神庙右侧的守卫交谈中知道了义克和亚可的区分方法。

牢　房

回到牢房再与义克和亚可交谈，选择第一项正确答案就可进入牢房，用

食物打发了小异形便见到了知识守护者。麦克在这里得到许多有用的信息，并得知古人制造了两种异类，巨兽和异形，这两种异类都可以打破两界的约束在黑暗世界和现实世界自由出入来猎杀人类。麦克只有在收集到光、剑和知识的力量才能摧毁巨兽和维持古人生命的黑暗发电机。三大力量的使用方法可问垃圾中心的戈司。接着在二号发电机组旁，把磁铁放在发电机里，然后离开了黑暗世界。

市政中心

返回到剧场演艺厅，并通过转盘游戏赢得一个玩具。然后又在市政中心的法庭见到了富来明市长。等到他进入法庭后，用旧衣架撬开了市长的小轿车，从手提箱里拿到丽塔的照片和一枚钱币。接着，使用这枚钱币给探长打电话，将他骗出警察局。随后，再到警察局，从里面的抽屉里找到一张有关巴特乐警长的旧报纸和一张丽塔的照片。拿到这些证据后急忙赶回家，在长椅上等杰克来共商案情。

罗莫莱的宅邸

由于现在已有的证据还说明不了什么，只能再去找线索。在路过罗莫莱的宅邸时无意透过窗户看了一眼，发现杀害罗莫莱的真凶就是罗莫莱夫人和吉米。随手用照相机给两人拍了照片。这时头痛病又犯了，赶紧去找辛普斯医生。经过催眠治疗后，可回家与杰克商量，最终麦克和杰克都认为吉米很可疑。

台球室

再到台球室，看到史林和吉米发生争吵，麦克赶忙上前制止，但被击昏在地。当麦克醒来后，绕到台球室后面与史林交谈，了解一些新的情况，临走时又向史森要了一支枪。这时，麦克再次回到黑暗世界

黑暗世界

在黑暗世界中看到富来明市长竟然被杀了。进入第二发电机室将赢得的玩具放到机器中，使发电机停止运转。麦克来到垃圾中心的后面，在第一间屋里先得到一个按摩器，从右后方门出去可找到戈司，看到戈司已被打成重伤，只得回现实世界去找疗伤药。在离开黑暗世界前，又到武器店去了一趟，把手枪的扳机交给店主，便可得到一只生化机械手臂。

比赛厅

回到现实世界的比赛厅，靠机械手臂玩射击游戏如有神助，又赢得一个

玩具。这时警长出现在麦克面前，说麦克杀了市长，麦克赶忙把信交给警长，并说明凶手就是吉米。在大厅里麦克找到大力士把按摩器送给他，使可得一瓶镇痛药。无奈麦克头疼得厉害，只好去找辛普生医生治病。等麦克走出来后，一名联邦调查局的特工拦住去路，要逮捕麦克，在走投无路的情况下，只能将那特工打倒在地。麦克再次和杰克交换情报，觉得保罗也有问题。

黑暗世界

再度进入黑暗世界，看到莱森法医也死了。来到第一发电室把玩具塞进发电机组里，切断了黑暗世界的一部分电力。去垃圾中心用镇痛药医好了戈司，戈司向麦克讲解了黑暗世界里的一些事情，得到一把磁力弓。再到武器店旁的禁室，从里面拿出一个开颅器，回到现实世界。在现实世界的比赛厅里，用磁力弓磁化了铁环，赢得投铁环比赛，又获得一只玩具。回到黑暗世界，把玩具放入第三发电室里的发电机中，从此切断黑暗世界的全部电力。接着，在司法厅的柜子里得到知识卷轴。再次回现实世界。

保罗的屋子

在现实世界中，先去找保罗，用开颅器关上水龙头后，麦克就能溜进保罗的屋子里。在一间有仙人掌的屋里，推动书架便进入保罗的密室。在里面得知读书会的消息，看到一串钥匙。正当麦克要取钥匙，保罗突然闯了进来，经过一场搏斗后杀死保罗。保罗临终前说了一些情况。用保罗的钥匙进入五金店，将屋里的警铃弄响，引来看守丽塔屋子的警察，乘此机会溜进丽塔的屋子里，先读了读桌子上的信，在里屋的镜子前找到了特殊招待券，在镜子里也发现了真正的黑暗变形者就是杰克。

剧　院

麦克匆匆忙忙赶到剧院，与相面者聊了一会儿，再把特殊招待券交给他，从而知道通往黑暗世界的另一个传送门就在自己家中。

寓　所

麦克回家打开被锁住的柜子，进入黑暗变形人的屋子，先后找到圣者之剑、刀子和球鞋，来到变形人的厨房，和“母亲”谈话，就能见到丽塔。从丽塔的嘴里得知黑暗巨兽已经孵出来了。麦克穿过变形人的卧室，走过发电机，在巨兽孵化室看到巨兽已经向传送门走去。从右边进入迷宫，在传送门前堵住了巨兽，以剑术击毙巨兽，最后来到黑暗发电机前，把光芒插进插座，

将知识卷轴放入插槽，用剑劈断电缆。彻底破坏了主电机，粉碎了古人入侵的阴谋。

辛普生诊所

等麦克再次醒来，已经躺在辛普生医生的诊所里，看到变形人杰克已经把辛普生医生杀害了，麦克也因体力不支死于杰克之手。但是作为麦克在黑暗世界的影子的杰克也无法逃脱死亡，因为麦克和他是一体的，是一个人在两个世界的结合体。

游戏虫手记

镜子迷宫进入的步法：如果各个位置以下列的数字代表的话：

　　1
6　　2
5　　3
　　4

首先以 34453464434664，找到一扇锁孔的门，用玻璃钥匙打开，然后再用 65165435 的走法进入房间。

水浒传Ⅲ之天道108星

Tian Dao 108 Xing ★

推出时间：1997年
出品发行．光荣公司
别　　名：　/
游戏类型：即时经营策略 & 战略类

□□评价：

和平时期即为即时经营策略，战争时为战略式游戏。游戏在Win95平台下运行。一只鼠标控制全局，所有的操作都集中在上方的菜单里，并且提供了其他快捷方式。游戏采用640×480的分辨率，人物刻画细腻、真实，造型也较贴近我们对《水浒》原著的理解。原版背景音乐共有20首，由日本著名音乐人Tsuiyo Gouji作曲。序幕和结尾画面以3D画面制作，视听效果很好。大至风声、雨声，小至鱼儿蹦出水面的声音，历历在耳。

游戏中350位出场角色不时插科打诨，有些是幽默，有些是废话。每个人物有不同的台词，表达出他们的个性。不过，这款游戏是光荣公司第一款即时SLG游戏，很多地方也透露出不成熟的地方，而且敌人也稍显弱智。

游戏攻略

选择时代

游戏提供两个时代可供选择，每个时代又有几种不同的角色。

第一个是“鲁智深大闹五台山，景阳冈武松打虎”。这个时代好汉数量少，只有鲁智深、武松、杨志、林冲、史进5条好汉可选，不过高俅的实力也比较弱。这里除史进与朱武、陈达和杨春已在少华山占山为王外，其余4

人皆在流浪中。鲁智深和武松的武力较强，而杨志、林冲的综合能力较高。初期主要是建设。

第二个时代是“林冲火并王伦，宋江发配江州”。这个时代大家的势力都有所发展，基本上每一位好汉都有比较完整的基地，和高俅对抗也不无可能。这个时代有鲁智深、晁盖、李俊、李应、樊瑞、宋江、李逵等7条好汉可选择，其中只有宋江和李逵正在流浪，鲁智深与武松、杨志等9人占据二龙山，晁盖率领吴用、林冲和阮氏三兄弟等11位好汉占领梁山泊，李俊与张横、张顺等8名水性好的好汉在揭阳镇，李应与扈成、扈三娘、杜兴在李家庄，樊瑞与项充、李衮在芒砀山。

起　兵

好汉可随便挑选一位，不过无论是哪一位好汉，发展的道路都不顺利。如果选择的是第一个时代，正在逃亡的好汉还要寻找栖身之处（建议这时设定速度为10）。当找到了可以起兵的地方，也不要着急起兵。流浪过程中有农民捐钱、捐粮，还有义勇军加入队伍，好汉也会慕名前来。等蓄积到足够的钱财，手下的志同道合的好汉已经有了6位时，才是起兵的时候。

选择要塞

此时可上梁山泊一类的要塞去，虽然这时的梁山泊已经被别人占据了，可寻觅其他要塞。在其他要塞少的地区起兵是比较明智的。可以起兵的要塞有两种，一种是山高水深的要塞（如梁山泊、九华山、登云山等），这里容易防守，但开发的土地少，发展较慢。另外就是平原地区（如河南府、燕京等），便于发展，但易被敌军侵入时让人直捣大本营。由于开始时高俅也不强，可以选择平原起兵。当然如果能找到原始设施多的要塞，发展起来就容易多了，这样的地方如河南府、祝家庄、曾头市等。

要塞的建设

要塞要靠自己建设，刚占领的要塞往往是一穷二白的。初期能够修建的东西并不多，能建什么就建什么吧。等到好汉多了，一切都会好转的。每种建筑都有自己的属性。其主要建筑物有：

(1) 闹市和酒店。初期为了征召好汉入伙，要修建闹市或者酒店。在山区修建酒店，在平原修建闹市（所以在平原起兵要等到有了艺人后，在山地起兵有了酒保以后）。不仅可以吸收正在流浪的好汉，还可以有一大笔收入。

(2) 军营和练兵场。军营和练兵场也是初期应该建设的设施（其实是因为开始能建设的设施不多），这两个设施是用来提供兵员和提高士气的，等到大兵压境再修建显然来不及了。这两种设施都应该修建在大本营附近，而且附近交通应该比较便利。1 个军营中最多能储存 1000 名士兵。在军营中招足兵力后，要到练兵场操练，使新兵提高士气。

(3) 耕地。在开垦荒地前，要首先查看土地的肥沃程度，至少要 80 以上。尽量选择不靠河边的土地，因为还要留给渔场和造船厂一类设施。

(4) 渔场。生产副食品，应建在河边。

(5) 市场。增加黄金数。

(6) 药铺。可给部下养伤，恢复体力，又能增加黄金数。

(7) 道观。道观要修在山区，这里比较安静，便于修行。道观中晾制的是符咒，符咒可使敌人混乱，也可用于恢复已方的体力。道观需要有道士才能建设。

(8) 牧场。牧场是专管圈养军马的，要建在平原上。

(9) 铁匠铺。铁匠铺是锻冶武器的场所，选建的地方就随意多了。

(10) 造船厂。造船厂当然只能造在水边，所造的战船用于渡部队通过水面，没有战船或不善水性在战斗中过河是要造成减员的。

(11) 水闸。是防洪的设施。在战争时敌人如处于河流的上游，也会打开水闸对寨子进行攻击。

(12) 栅栏。用来阻挡敌军进攻。

(13) 陷阱。在必要的路口或大本营周围设置，每次可伤敌 600 人。

(14) 了望台。战争用的设施，一定要修在前线。

建好了要塞，还要不断地工作才能发展要塞，并委派具有相应技能的好汉在设施里工作。这样好汉可以增加经验，同时增加臂力、智力和技能值等。

金钱和粮食

即使不给好汉钱，也要将本营中的钱维持在好汉数 × 100 以上，没钱的话可是寸步难行，好汉们也会离你而去。

解决了钱的事，还要解决粮食的问题。粮食问题可靠修建渔场和耕地来解决。不过，要维持温饱，在修建一个其他设施时就相应地要修建一个耕地或者渔场。另外，派好汉去狩猎也可有一份意外收入。

解决了温饱问题，要多挣点钱了。除了酒店和闹市，市场和药铺也是能

够赚钱的地方，药铺除了能提供金钱外，还可以医治受伤的好汉，这两种设施都不必太考虑修建的地点，当然，交通便利还是必须的！

好　汉

游戏中共有350名各具特色的好汉，包括梁山泊的108将，还有方腊、田虎和王庆另外3路农民起义的领袖，以及大宋和辽国的多位将领。有了酒馆和闹市，各地的好汉就会到要塞来盘桓两天，不过他们仅仅是来喝两杯酒，要想他们加入还要进行劝说。征召好汉入伙需要智力较高的好汉，最有效的办法就是叫一个智力高的好汉去修养，等到有顺眼的人才来到要塞的酒店或闹市就去征召他们。不过，要录用好的人才就需要高的声望。

有了好汉还要想法提高忠诚度。提高忠诚度的最好办法是义结金兰，不过并非所有好汉都可以结为兄弟，而且只能结交10个兄弟，而且义结金兰也要忠诚度超过60度时才能进行。所以结义时也要挑选一下，结成兄弟后，忠诚度可提高到100。提高忠诚度的另一个办法是赏赐宝物，但宝物很少，又较难得到。使用“人事”选项中的“开宴会”可以大幅度提高要寨内好汉的忠诚度。

每个好汉可选择两项职业，每种建筑物都会对应一种职业和能力，譬如市场适合商人的开发，派玉麒麟卢俊义手下的管家李固主持就能够轻松发展。而开发田地要求腕力较高的人物，如史进。

当要寨中有了学士后，就可以对其他势力进行外交了。外交的用处不是太大。在游戏的第一年，根本不要理会别人怎么做，但后来就要注意其他的势力了。对比我们强大得多的势力，千万不要招惹他们，时常送送礼，能结盟当然最好。弱小的势力可以去出击，让他们不得安宁。

要塞强大后，好汉们先到军营征兵，但不可穷兵黩武，否则声望会暴降。再分配武器。对于步兵将领让他率领步兵就行了。只要训练一下，就可以出兵了。

好汉的升级系统

好汉可以通过战斗或执行任务来增加经验值，到了一定经验值就可以升级。升级进一步区分了好汉的职业及相应的功能。例如友好访问可由任意等级的学士来完成，而外交同盟中的缔结要找第二级以上的学士才能达成。又如偷取粮食可以由任意等级的盗贼进行，要拯救俘虏则需要第三级以上的盗贼（即大盗）才行。以下是好汉的升级系统：

好汉	一级	二级	三级	四级	五级	作　用
刁民	无赖	侠客	壮士	勇者	豪杰	建造军营、练兵场和
盗贼	毛贼	小偷	大盗			了望台执行计谋指令
山居者	野人	猎户	山贼	驯兽师	山大王	建牧场、陷阱和栅栏
酒商	侍者	茶房	酿酒商	造酒商	酒场主	建酒馆
学士	书士	学士	秀才	硕学		开展外交活动
商人	露天商	行商人	批发商	富商	富翁	建造市场
力士	保镖	强者	大力士	哼哈将		
村民	小农作	农夫	富农	地主	土豪	建造耕地
船夫	水手	渔夫	舵手	水贼	大水贼	建造渔场
少女	少女	美人	佳人	倾城		
匠人	徒弟	工匠	技工	师匠	巨匠	建造铁匠铺和造船厂
艺人	杂艺人	龙套	主角		台柱	建造闹市
色男	浪子	放荡者	登徒子			
道士	修炼者	方士	道士	魔君		建道观
医生	庸医				神医	建药铺

为了使寨中兵强马壮，不仅要广招人才，合理使用人才、训练人才也不可或缺。

战　争

战争的方式有两种，掠夺和占领。当兵力并不充分的时候采取掠夺是必要的，不过这种方式所得的声望并不多，所以一旦有足够的实力，最好采取占领的攻掠方式。战争中电脑会给予评价，如果我方有利，向敌方大本营进攻不会有问题，敌人不会出击的。敌方有利时，可扼守在主要路口，旁边用技能高的将领以远距离攻击协助（防守时同样适用)。电脑的评价也不必太在意，因为人的主观能动性还是第一的。

战斗的指令也是五花八门，有直接攻击、远程攻击、火攻、放水门（水计）及妖术等。近距离的攻击又分普通攻击、一齐攻击、突击及一骑讨（武将单挑)，各种攻击的方式和所消耗的体力也不同。其中妖术是比较吸引人的战斗指令。使用妖术可使敌人的攻击力和防御力大大降低，在几个回合里丧失攻击能力，所以威力很大，可以说妖术的使用在很大程度上左右了战役的结果。使用妖术要求寨内已经建有道观，而且要智力超过 80 的道士才能使用

妖术，智力越高使用的范围也越大。妖术的效果有4种，使用40张符咒能够恢复自身的体力值，使用60张符咒能够恢复小兵的数目，使用80张符咒能够恢复重伤、重病的情况，使用100张符咒能够恢复迷惑敌人，就可以任意攻打敌人。不过要注意的是，能力低的将领带领的士气低下的部队使用符咒会产生不可预知的后果。

同时，游戏中利用弓箭部队（如没羽箭张清、小李广花荣），组成“立体”攻势，可取得很好的攻击效果。

战斗的胜利条件

战斗胜利的条件有两个，一是消灭所有的敌人，二是敌方大本营的防御力降为零。如果需要占领要塞，还是要消灭所有的敌人；如果不是为占领而攻打，可破坏掉对方的设施。攻下的要塞不一定要占领，因为实力不强时没有必要分散兵力，还是守好自己的要塞为好。

战斗会有战利品，捉住的好汉可录用可囚禁，再硬的汉子关押一阵子也会投降。在对方的城市中截获敌方的运输车辆，可得到车上的物品。

在适当的时候就要进攻其他地区。如果在二国交兵或敌军远征时，趁人之危可事半功倍。一次只能发动一个战役，不能在两处开战。需要注意的是，要进攻其他地区必须先统一自己所在的地区（这也是不能京畿起兵的原因）。

好汉的配置

要塞多了以后，往往不知道好汉如何分配，其实是有规律的。山林地区当然需要步兵头领（如登云山等）；平原地区马军骁将则所向披靡（如江州等）；水多的地方就配备水军将领（如梁山泊等）。另外，每个要塞应该维持在10个好汉以上。

声　望

游戏中最重要的无疑是好汉的声望了，声望和各个方面息息相关，如果声望低了，那将一事无成，而游戏的目的也是使声望值达到1000，领取圣旨，消灭高俅。

游戏初期，提高声望最好的办法是消灭猛兽。当猛兽出现时可叫警戒的好汉去消灭它。如果猛兽出现很久不去消灭它的话，声望值也会降低了。人口增长也是提高声望的原因，所以要尽量建设、工作，到了后期，攻占了更多的要塞，这个方法就显得更为重要（初期高俅声望值上升很快，就是这个

原因)。当然，战争是左右声望的最重要原因，出兵打胜仗可提高声望值（增加60点)，败了要减少声望值。敌人来进攻时可以放弃那个要塞，让敌人扑场空。另外，录用好汉、义结金兰、外交也是影响声望的原因。

当声望值到了1000就不会变化了，即不会上升，也不会下降，那时干什么就无所谓了。(好像有些特权味道。)

结　局

游戏结束的方式有三种：第一种当然是好汉阵亡。第二种是时间到了(1132年1月1日)，金人入侵中原；第三种是打败高俅。

当声望达到1000，宋徽宗就会降旨消灭高俅。由于东京城内兵多将广，四周又有护城壕沟，仅有两条小路通往大本营。大本营周围又布满陷阱，高俅出阵时可能会有40名大将，我方按游戏规则只能有20人出阵。对于如此强大的高俅，应该先有打下东京的实力，才可以斗胆发难。先把所有好汉集中到一起，高俅这时一定会出兵攻击你其他的要塞，趁此机会带着好汉们向高俅进攻即可取得最好胜利。

高俅终于死了，好汉们也回到了天上，化作点点星辰。

游戏虫手记

1．投机生意

利用大本营的商品交易机会，先买断一项或多项物品，这样在交易商手头没有货时，提高物价，这时再把商品卖出。这种投机行为可得到所需的金钱。

2．隐藏剧本

在选择“开始新游戏”或“载入进度”前，用鼠标左键先点“开始”对话框右上角的×，此时会出现“退出水浒传天道108星”的对话框，选择“取消”。接着会回到“开始”窗口，再次从“开始新游戏”选上方的“选择剧本”，会增加“辽怀吞宋之心，宋奸臣乱朝纲”的隐藏剧本。

3．居高临下

在战争中想办法站在敌人四周较高的地形上，再选用“果断突击”攻击敌人，可发现一击必杀的机会提高很多。

吞食天地Ⅲ

Tun Shi Tian Di Ⅲ ★

推出时间：1997年
出品发行：智冠科技公司
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演类

□□评价：

游戏中可选择扮演曹操、刘备、孙权。三人的关卡加起来共有87关。战斗画面采用多层卷动的方式，每个人物的攻击动作多达数百种。武将单挑采用全画面的方式，敌我双方的挡、刺、劈、砍等动作流畅，加上立体化场景，会随装备不同而改变人物造型，游戏的美工做得很是精美。在战场中可与盟友联手共同对抗敌军。剧情多变加上各种各样的陷阱和阵法，让人玩兴十足。武器有枪、斧、鞭、戟、刀、剑、弓、锤等8种，每种又分5个等级。游戏中的贼兵有8种，正规兵有12种，各种武器兵有5种，而座骑有10种，有24种协助破关的特殊玉石。攻击的计谋有水、火、木、石、风、雷共20种攻击，还有一般和强化计19种，30种超强的特殊计（如天命计、梦幻计、雨衣计）。15种攻击的阵形，8种防御的阵形。这些数字足以表达游戏的精采之处。

游戏的各项设定与指令与前两代相比，都作了相当程度的修改和新增，使游戏的难度增加不少，各种角色的能力也会因体力、等级、地形甚至宝物的影响而有所不同。游戏允许玩家从更深层次对自己的队伍选配出符合天时、地利、人和的应战阵容，选用最适合的谋略，以达到更佳的效果。

游戏攻略

曹操篇

第一关　定乱民

胜利条件：消灭乱民，收曹仁、曹洪、夏侯敦和夏侯渊。

失败条件：曹操战死。

东汉末年，民不聊生，乱民四起，曹操见国家衰落，决定一显身手。曹操消灭汝南城的乱民后，来到陈留城，得知城外山区有大批的山贼害人，现有两位武艺过人的兄弟正和山贼激战。曹操听后来到山区，与这二人共同消灭了山贼。此二人为夏侯敦和夏侯渊，曹操听后连忙说出自己也是夏侯氏之子，大家都是同宗，于是夏侯兄弟加入。回到陈留城，曹操找到族弟曹仁，曹仁也有报国之心，便与曹洪加入曹操的队伍。再次消灭了包围汝南的乱民后在汝南城见到了卫弘，卫弘久闻曹操大名，便资助曹操家财800金。曹操得到许多人的帮助，便要干出一番事业来。

宝物：钢铁铠、钢铁盔、影残剑、虎爪鞭、流星弓、小回丹、青铜铠、褐鬃马。

过关重点：曹操消灭两个山贼后先找夏侯兄弟。消灭陈留城附近的山贼后，汝南城会被乱民包围，因而城上方的桥是十分重要的。派大将封锁住桥口，逐个消灭上来的乱民，待体力不支时回陈留城补充体力。

第二关　扫黄巾

胜利条件：扫荡黄巾。

失败条件：曹操战死，刘备战死。

援军：刘备军、卢植军。

黄河北方的官兵正和黄巾军的主力混战，曹操决定支援官兵。曹操消灭曲梁城外的黄巾军后，来到界桥。大量的黄巾军占据界桥，幸好刘备带领人马来支援。此时卢植的兵马正与黄巾军抗衡，曹操在对黄巾军的战斗中连连得胜，并占据了信都城。在城中得知黄巾军头目张角由于怕曹操过桥与官军联合，所以在桥上安排了大量士兵。此时刘备与卢植已经会合，三军上下共战，消灭了桥上的黄巾军，直逼广宗城，将张角部的黄巾军消灭。

宝物：小回丹，中还丹×2、强身丹、钢铁铠、勇强丹、影残剑、血斩刀、彪枣马×2。

过关重点：此关曹操打起来不难，占据信都后有足够的时间补充体力，以向上杀。而卢植比较危险，应与刘备联合，不要急于攻打广宗城，待曹操军到达后再共同进攻。

第三关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：曹操、刘备、孙坚战死。

援军：刘备军、袁绍军、孙坚军。

可与华雄、吕布单挑。

董卓欺天瞒地，败坏纲纪，残害生灵。曹操决心为民除害，于是发表檄文，联合多处君主共同讨伐董卓。各路君主到齐后，推袁绍当盟主，正式讨伐董卓。在汜水关，刘备手下的关羽只一回合便将董卓手下大将华雄斩落马下。联军士气大振，董卓连忙派义子吕布来守虎牢关，但由于联军的强大攻势，虎牢关也不保。又攻下几座城池后董卓只得集中兵力在洛阳城与联军决一死战。但士兵门早已知道董卓恶习，不愿再保他，在联军的攻击下，董卓终于结束了他罪恶的一生。

宝物：钢铁铠、彪枣马、血斩刀、轻巧靴、钢铁盔、会心丹、中还丹、青虹枪、灵妙丹、威力护手。

过关重点：此关敌人较多，孙坚离敌较近，应适当回撤。战前要多买恢复道具。在与华雄、吕布单挑时可派刘备军的关羽、张飞二人。在最后可用曹操将董卓打死。

第四关　破黑贼

胜利条件：将贼党消灭，收程昱、荀域和典韦。

失败条件：曹操战死。

曹操现在正是缺乏人手的时候，闻黑山地区有贤人。虽然黑山有大批的山贼，曹操仍然要去走一趟。曹操消灭了在濮阳城的张牛角后在城中找到了荀域，其大有报国之心，恨未遇英雄，今见曹操乃真英雄，愿意跟随曹操。在东平城收典韦。鄄城的程昱因其母被乱贼所困，只得加入乱贼。曹操消灭了鄄城的乱贼后，程昱便加入曹操军中。曹操在得到众人的帮助下很快消灭了黑山的山贼。

宝物：大救丹、威力护手、会心丹、速攻靴、星龙剑、击冲盔、强击护

手、灰骏马。

过关重点：敌人虽多，但较分散，实力也不很强，是个练级的好地方。但要有重点。找到的新人应加以利用，鄄城的程昱不可杀死（用观察功能看一下人员），应先消灭了业城附近的敌人，然后在鄄城得其母消息，与程昱答话便可让他加入队伍。

第五关　攻陶谦

胜利条件：攻克徐州，收乐进、李典。

失败条件：曹操战死。

陶谦督军不周，部下见财起意，杀了曹操的父亲。曹操为报父仇决定讨陶。山阳村乐进听说曹操要消灭陶谦，便与其义弟李典加入曹操的部队。在定陶城得知，陶谦知其兵力较弱，便约了刘备三兄弟相助。在小邳城曹操见到刘备，刘备劝曹操退兵，但曹操报仇心切，不听刘备的劝阻，继续攻打徐州。此时传来消息，根据地已被吕布占领，曹操只得退兵。

宝物：落月弓、金钢锤、威力护手、灰骏马、强击护手、虎爪鞭、中还丹、战士铠、大救丹、潜提瑶。

过关重点：此关实力明显不如对手，只要坚持一段时间便可过关。但应杀些散兵练练级。

第六关　败吕布

胜利条件：吕布军消灭，收荀攸和郭嘉。

失败条件：曹操战死，许昌失守。

可与张辽、吕布单挑。

吕布自从在牢虎关战败后，又集结了大批的兵力，目前攻占了陈留、酸枣和河南城，只剩下许昌尚未攻下，曹操决定在不让吕布实力提升时便将其消灭。在颖川城见到郭嘉，此人自认兵法不差，他认为天命落在曹操身上，愿意帮助曹操平乱。曹操来到酸枣村见到了荀域的侄子荀攸，他愿意跟随曹操杀敌，曹操为了争回根据地发动了大量的兵力，终于打败了吕布，收复了失地。

宝物：紫芒刀、招魂珠、大救丹、击冲盔、灰骏马、威勇钥、轻巧靴。

过关重点：许昌城的兵将不要主动出击，而曹操应以灭敌为重，敌人对许昌城的进攻，许昌兵将能够防守得住，但要及时补充体力，并且善加利用

程昱与荀彧的计谋。最好不要与吕布与张辽单挑。

第七关　灭张邈

胜利条件：灭张邈和张超，败吕布，收许褚和陈群。

失败条件：曹操、典韦战死。

可与许褚、张辽、吕布单挑。

吕布侵犯曹操领土失败后，此次不仅使张邈和张超背叛曹操，同时其又占据了衮州各城郡。曹操若不能马上平乱，而让吕布的实力继续发展的话，以后再想除掉他会更加困难。曹操带领队伍杀奔衮州。东阿村陈群闻曹操有意平天下，愿助曹操一臂之力。消灭张邈后在鄄城得知有一伙残余的黄巾军，其领头的武力颇高，要想招募他必须先使他心服。在钜野城见到这伙黄巾军，为首是许褚。两军阵前，许褚上前叫阵。曹操军前的典韦上前应战。只见二人杀得天昏地暗，不分上下，许褚心道“曹军有些名将可知曹操必是可信之人，我何不跟随于他。”想到这里许褚止手下马降于曹操。经过一番努力，曹操消灭了张邈，打败了吕布。

宝物：方天戟、会心丹、气爽丹、白英马、速攻靴、大救丹、潜提瑶、体还壁。

过关重点：只可用典韦挑许褚，无论典韦输赢，许褚都会跟随曹操。

第八关　迎皇帝

胜利条件：迎皇帝至宛城，收董昭。

失败条件：曹操战死，皇帝被害。

董卓的余党在洛阳把持着皇帝，皇帝正等着曹操的救援，但最大的难题就是各路人马皆有迎帝之心。曹操令夏侯兄弟及其文武百官上路去迎接皇帝，刚一出城便遇见了董昭，其顺时而变，愿加入曹军当向导迎接皇帝。然而郭汜等人在路上安排了众多人马阻挡曹操，但在董昭的引导下曹操终于来到洛阳与皇帝见了面，经过一番谈话，皇帝决定放弃洛阳去往许昌。在曹操的引导下，皇帝被安置在宛城。

宝物：爆潜璇、白英马、威力护手、不知火璎、终极盔、生筋丹。

过关重点：敌人距离皇帝车 4 格之内即算失败。来到洛阳后，可先消灭宛城的敌人后再去迎帝。皇帝车移至宛城口就算过关。

第九关　讨杨奉

胜利条件：收满宠和徐晃，讨杨奉与韩暹。

失败条件：曹操、满宠战死。

汉帝移驾到许昌后封曹操为相，位极人臣的曹操本应高枕无忧，然而杨奉与韩暹不满曹操将皇帝移架到许昌，因此号召各地一起反对曹操。曹操大怒，决定消灭杨奉与韩暹。在进攻乱军时救下满庞，满庞得曹操相救愿意加入曹军，并谈起杨奉手下有一大将徐晃，此人武功高强，与满庞是旧识。满庞愿意劝徐晃效命曹操。在鲁阳城满宠劝得徐晃加入曹军，曹操便带领大军杀向南阳城，消灭了杨奉与韩暹，平定了人心。

宝物：天威力、威勇钥、白英马、不知水璎、转骨丹、会心丹、重战马、气爽丹。

过关重点：此关一开始满庞处于极危险的地方，因而不要理会其他敌人，一直向上冲杀，曹操应向下来救满庞。这关士兵与乱民较多，是个升级的好地方。

第十关　战张绣

胜利条件：消灭叛军，收大将于禁。

失败条件：曹操战死。

消灭杨奉与韩暹后，曹操将新得之城交与张绣来管理。张绣因曹操将其叔叔张济的妻子纳为妻，便起兵造反。曹操逃命至鲁阳城，遇见大将于禁，于禁早想效命于曹操，今见曹操有难，愿意加入，共同抵抗敌兵，曹操回许昌搬救兵。曹操回到许昌后领大军杀向张绣，张绣不敌，在乱军之中被杀。曹操擒住了张绣的谋士贾诩，一番谈话后贾诩归降。

宝物：元复丹、体还璧、破空鞭、终极盔、乌神驹、飞燕靴。

过关重点：战役之初曹操离敌过近，应向上与其他人会合，再进攻张绣。曹操只要干掉张绣附近一人，便可将贾诩擒下。典韦若在本关战死，则永久消失。

第十一关　斩吕布

胜利条件：吕布军灭亡，收张辽和臧霸。

失败条件：曹操战死，刘备战死。

援军：刘备军。

可与吕布单挑。

曹操多次被吕布纠缠，与刘备商定要斩吕布。但消息不幸走漏，刘备军

陷入苦战，曹操连忙派人马支援。刘备军中的陈登见驻守徐州的人是父亲陈圭，连忙上前攀谈。陈圭听了儿子的一番话，决定反吕护刘。在下邳城曹操与吕布手下张辽相识，经过曹操的教诲，张辽加入曹军。一场血战之后，吕布孤立无援，被曹操杀死，曹操终于去掉一块心病。

宝物：元复丹、龙鳞铠、会心丹、气爽丹、双刃斧、居威剑。

过关重点：刘备坚守小沛不出，曹操的两路军应并成一路支援小沛后消灭吕布。可用刘备方的陈登说服陈圭，得一军。

第十二关　夺徐州

胜利条件：夺徐州，收关羽。

失败条件：曹操战死。

援军：车胄军。

消灭吕布后，曹操将徐州城交给车胄管理，并就近监视屯兵在小沛的刘备。刘备参与董承等人的誓约，密谋起兵，讨伐曹操。曹操派大军攻打小沛，刘备不敌，慌忙逃离，去北方投奔袁绍。但留下的家眷由关羽照应。关羽在张辽的劝说下，与曹操约三事后投降。

宝物：半月斧、战士铠、气爽丹、转骨丹、终极盔、奔黄马、灰骏马、大救丹。

过关重点：此役曹军明显多于对方，刘备一开始便向郾城退去，无需打斗，待刘备退去后才可让张辽去下邳城说服关羽。

第十三关　抵袁绍

胜利条件：斩颜良、文丑、败袁绍军。

失败条件：关羽、曹操战死。

可与颜良、文丑单挑。

逃到袁绍处的刘备，此次协同大将颜良侵犯白马边境。袁绍大将颜良势不可挡，所过之处无一生还，曹操见状连忙退回颍州城。关羽闻得此事后愿领命去斩颜良，两军阵前只一照面，关羽便将颜良斩于马下。文丑得此消息后十分气愤，领兵杀来，也是一个回合就被关羽所杀。袁绍见两员战将被杀十分心痛，而刘备知此人应为二弟关羽。袁绍决定先领军河北，再思定夺。

宝物：崩天戟、白英马、气爽丹、威力护手、龙骨鞭、灰骏马、地裂锤。

过关重点：颜良在白马坡杀掉士兵后，曹操才可在颖川城找到关羽。第

一次关羽与颜良单挑较容易，但一定要等关羽体力完全恢复后再挑文丑，否则关羽会被杀掉。

第十四关　战官渡

胜利条件：消灭袁绍军，收许攸、张合。

失败条件：曹操战死。

关羽得知兄长在河北袁绍处，便离开了许昌前往河北与兄长会合，而此时的曹操已和袁绍在官渡对峙，眼看大战在即。这日，袁绍谋士许攸因袁绍不听其言，来降曹操。将通往袁绍屯粮之处乌巢的密道告诉曹操。曹操经森林攻下乌巢，使得袁绍军大乱。黎阳城守将张合因乌巢失粮无援而投降曹操。袁绍见大势已去只得撤退。

宝物：白英马、轻巧靴、奔黄马、觉醒丹、巧灵护手、天空盔、射日弓。

过关重点：消灭乌巢附近一人可收许攸。可快速将乌巢夺下，使敌人士气下降。

第十五关　得冀州

胜利条件：得冀州。

失败条件：曹操战死。

袁绍在官渡之战后病亡，然而其儿子们却雄踞北方，曹操决定趁其军心未稳，故下冀州。袁绍有三子，长子袁谭驻守南皮城，次子袁熙驻守毛城，三子袁尚在邺城。曹操使用蚕食政策慢慢消灭敌人。由于三兄弟不和，一处受难，无人支援，所以很快被曹操所灭。袁绍所属江山尽归曹操。

宝物：紫金枪、终极盔、天空盔、霸王锤、舞空铠、射日弓、威勇钥、白英马。

过关重点：不要分散兵力，逐个消灭敌人，消灭一个后应立即补充体力再去作战。

第十六关　取荆州

胜利条件：得荆州，得黑铁，收文聘。

失败条件：曹操战死。

荆州的刘表一直是曹操的后顾之忧，如今刘表得刘备相助，势力逐渐壮大，曹操决定攻取荆州。在四家村得知徐庶目前领兵防守博望城，此人足智多谋，事母至孝，曹操若想招募他可从其母着手。程昱奉命来到南阳城，见

到了徐庶的母亲，谎称是徐庶的朋友，骗得了书信。程昱将信交给徐庶，徐庶见信无言以对，只得撤退。通过博望坡后，曹军在盈仁村休息，一村民交给曹操一块黑铁，色泽乌黑，曹操心知是宝，便将其收下。在去往襄阳的路上，文聘加入。在襄阳城刘琮等人都愿意降曹，曹操不动一兵一卒便取得荆州。

宝物：速攻靴、重战马、体还璧、龙鳞铠、龙爪戟、崩天戟、气爽丹、元复丹。

过关重点：博望坡兵马虽多，但大都受阵形的限制，曹军进攻后可回城补充体力再去进攻。无须与刘备纠缠，得到黑铁与刘琮谈话后就可得荆州。

第十七关　追刘备

胜利条件：刘备战斗力为零，杀掉半数难民。

失败条件：曹操战死。

上一次虽取荆州，但刘备还是逃脱了，这次曹操亲自带大军来攻，刘备见状只得撤退，众百姓要求与刘备一同撤退。仁慈的刘备不忍丢下百姓，所以撤退的速度十分缓慢，但有虎将赵云、张飞断后，曹操还是慢了一步，刘备逃到江夏与刘琦会合。

宝物：双刃斧、伏龙盔、奇异护手、红霓驹、爆潜璇。

过关重点：等刘备与少数平民逃入南郡城便可过关。

第十八关　赤壁战

胜利条件：曹操逃回南郡城。

失败条件：曹操战死。

曹操为了统一中原，带大军南下。由于不习惯水战，战斗力明显下降，此时孙权又与刘备联盟，火烧赤壁。这场大火直烧得曹军丢盔弃甲，狼狈不堪。曹操慌不择路，逃入乌林。而诸葛亮又在乌林布下了重兵。曹操好不容易走到乌林的尽头，但此时关羽横刀立马出现在曹操面前。疲惫不堪的曹操通过旧情，说服关羽，侥幸逃回南郡与曹仁回合。

宝物：奔黄马、重战马、战神斧、天空盔、火龙刀。

过关重点：此役一定要将曹军的体力恢复后再行动。恢复体力的曹军十分勇猛无敌。

第十九关　退襄阳

胜利条件：曹操回襄阳。

失败条件：曹操战死，襄阳失守。

曹操决定先退回襄阳再作打算，但一路上孙权与刘备两军不断地攻击曹操。在众将官连连保护下，襄阳方面也派出援军，曹操终于经汉津村、长坂村、当阳村回到了襄阳，并由襄阳到达了许昌。

宝物：红霓驹、灵妙丹、雷杀鞭、飞燕靴、气爽丹、舞空铠、天空盔。

过关重点：敌军着重攻击襄阳。襄阳守军较弱，但只要支撑几个回合就有援军出现。

第二十关　平西凉

胜利条件：得太极剑，败马超。

失败条件：曹操战死。

西凉的马超与韩遂起兵叛乱，曹操领兵平叛。在槐里村遇见梦梅居士，此人闻曹操新得一黑铁，请求一观。老人看后将此铁炼成一把太极剑交与曹操，并告诉他此剑威力巨大，应好自珍惜，说完便消失得无影无踪。在潼关，曹操与韩遂谈了几句往事，使得马超产生怀疑，两人之间出现了缝隙。曹操趁此机会打败了马超，消灭了韩遂。

宝物：护体珞、气爽丹、强体佩、不知水璎、重战马、伏龙盔、行动玉、元复丹×2。

过关重点：先与韩遂谈话会使敌军士气下降。

第二十一关　攻汉中

胜利条件：平汉中，收庞德。

失败条件：曹操战死。

刘备占据了冀州，而汉中的张鲁又开始作乱，加上汉中自古就是兵家必争之地，所以曹操决定夺下汉中。打下安阳城后得知附近的山寨内有秘宝，消灭了黑山贼后果然发现了宝藏。曹操继续向汉中进发，在斜谷关得知张鲁手下的杨松是个贪受贿赂之人，若以重金相送可使其背叛。曹操将此事交与满庞办理。杨松果然是个贪利小人，他诬陷庞德受贿，使得张鲁对庞德产生怀疑，曹操见时机成熟，上前与庞德搭话，使其归顺曹军。曹操率军夺取了汉中。

宝物：伤残琼、沛体琦、强护琪、藤甲铠、伏龙盔、龙牙枪。

过关重点：此关敌人众多，且山路难行，但关卡与城市较多，应加以利

用。攻占一关卡后，以此为据点向前推进。

第二十二关　震江东

胜利条件：击退孙权军，得到《六甲天书》、《玄天奇书》。

失败条件：曹操战死。

江东的孙权配合诸葛亮的计策大举来犯，而合肥的守军挡不住这强大的攻势，曹操决定派兵支援。在合肥城的李典等人战斗异常艰苦，曹操的援兵到后，与合肥守军一同消灭了来犯的吴军。吴军见曹军势大，只得撤军。在战斗中皖城的一老者送与曹操《六甲天书》和《玄天奇书》，助曹操早日统一天下。

宝物：极潜瑗、强杀珀、项羽护手、巧灵护手、大救丹、神清丹、行动玉、破邪铠、金钟宣。

过关重点：合肥守军围城而战，与曹操会合后杀敌练级，40 回合后会自动过关。张辽在此关的杀伤力为原来的 2.5 倍。

曹操亡

建安二十五年春，魏王曹操在洛阳病危，召曹洪、贾诩、司马懿等人交代后事。

大一统

建安二十五年冬季，汉献帝将玉玺交与曹丕，禅天下予魏王曹丕。曹丕登上帝位后改国号为大魏，改年号为黄初，封父曹操为太祖武皇帝。

第二十三关　伐孙权

胜利条件：攻进建业城口。

失败条件：曹丕亡。

曹丕握有大权后，开始准备统一中原。先决定消灭较弱的东吴。孙权为了抵御曹丕的进攻已在长江沿岸增派了人马，而且已驻守在建业，在建业的出口摆设了乱石阵。据说牛渚村有人知道破阵之法。来到牛渚村，有人告知曹丕破阵之法，并且送给曹丕《梦幻之书》与《六甲天书》。曹丕得到破阵之法后一举攻入建业城。

宝物：激石之书、红霓驹、火神之书、水龙之书、不知木璎、乌神驹。

过关重点：敌人不多，但打起来也较为吃力，多买些恢复道具可用于以后的战斗。注意敌人的强弩兵。

第二十四关　破建业

胜利条件：攻入建业宫殿。

失败条件：曹丕亡。

曹丕攻入建业城内，孙权躲入宫殿内，而外面由吴军层层守护。此时的魏军兵强马壮，势不可挡，径直杀入吴国大殿。

宝物：天将护手、项羽护手、强击护手、天罡盔、藤甲铠×2。

过关重点：此关敌人众多，虽然战斗艰苦，但不要过多地使用恢复道具，最好靠计谋过关。

第二十五关　灭孙吴

胜利条件：灭孙权军。

失败条件：曹丕亡。

曹丕率领魏军向孙权发动了猛烈的进攻，吴军顽强抵抗，两军杀得血流成河，尸骨遍地，魏国稍强，吴军越战越乏力，最后只得投降。吴王孙权也被处死，曹丕终于吞并了东吴。

宝物：行动玉、招魂珠、项羽护手、藤甲铠、体还璧、强体佩、转骨丹、灌顶丹、火神之书、水龙之书。

过关重点：此关敌人极多，要注意保护曹丕，靠恢复道具和计谋过关。

第二十六关　伐西蜀

胜利条件：攻入成都城门。

失败条件：曹丕战死。

曹丕吞并东吴后，按着进攻西蜀。诸葛亮在沿途设下了重重怪阵。在涪城曹丕遇见诸葛亮的岳父，他告诉了曹丕破阵的方法。在绵竹关又得一隐士赠送《天命之书》和《六甲之书》。曹军势如破竹，破绝地阵后破雒城，破八卦阵后，攻破成都城门，曹丕带领大队人马杀入成都城。

宝物：乌神驹、红霓驹、天罡盔、强杀珀、天将护手、藤甲铠。

过关重点：此关是最后能买到道具的地方，要尽可能备好道具，继续以后几关的战斗。

第二十七关　破蜀郡

胜利条件：攻入成都宫殿。

失败条件：曹丕战死。

杀入成都城内，见到众多蜀军，曹丕调度人马，组成一只强大的队伍，杀入成都宫殿内。

宝物：强体佩、重战马、天罡盔、强化丹、九转丹、强杀珀、破邪铠。

过关重点：有了打孙权的经验，此关应容易过，重要的是要多练级，并找全所有宝物。

第二十八关　灭蜀汉

胜利条件：杀死刘禅。

失败条件：曹丕战死。

西蜀现在拥有五虎上将和他们的后人，著名的军师诸葛亮与姜维。曹丕领兵与蜀军杀在一起，最后杀死了蜀主刘禅，而诸葛亮也因愧对先王而自杀。天下终于统一了。

宝物：灌顶丹、护体珞、藤甲铠、神行靴、觉醒丹、元复丹、天将护手、金钟宣。

过关重点：行动玉与还魂丹配给能力强的将军。

第二十九关　抗司马

胜利条件：杀死司马懿。

失败条件：曹丕战死。

魏军刚得天下，突然传来司马懿叛乱的消息，曹丕连忙赶回宫殿，质问司马懿为何叛乱。司马懿答道："某辛苦为汝打下江山，如今若再让你统一天下，吾司马家族将永无出头之日，因此叛乱。"此番话听得曹丕怒火爆发。结局一：大势已去，司马懿占据了整个宫殿，曹丕被害。结局二：曹丕手下将司马懿及其同党团团围住，曹丕亲自将司马懿拿下，司马全族被灭。

宝物：无。

过关重点：此关出场人物是固定的，敌我双方人数相同，其中司马懿最难打。第一结局只要曹丕死掉便可结束。第二结局要将司马懿身边的人调开，逐一消灭，最后大家联手攻打司马懿，但一定要曹丕将司马懿杀死才可。

刘备篇

第一关　英雄起

胜利条件：消灭全部敌人，找到张飞、关羽。

失败条件：刘备战死。

刘备听母训从家中出来，到楼桑村得知涿郡有一猛将。到涿郡见一黑脸大汉，此乃张飞。二人相见恨晚，决定同行。在此探听一下可知河东村也有一将。杀散曲阳桥的贼兵，从下曲城得知通往幽州的路上有一帮乱民。再次奋战，来到河东村，见到关羽，共抒大志。三人结伴而行，杀过几批贼兵，救起张世平与苏双，此二人赠金、马给刘备后离去。回到刘备家，三人桃园结拜，共扶汉室。

宝物：青铜盔×3、威猛丹、褐鬃马、强身丹。

过关重点：关羽、张飞必须由刘备亲自说得。此关敌众我寡，应采用守城政策，派刘备骑马去引诱敌人到城边后逐一歼灭。并派快升级的人物拣漏，尽快升级（以后皆可如此法升级）。

第二关　斩黄巾

胜利条件：消灭黄巾军。

失败条件：刘备或曹操战死。

援军：曹操军、皇甫郦军、邹靖军。

刘备三人到涿郡杀邓茂与程远志三人，得知幽州刘焉正招收义军。三人直奔幽州，一路上杀退不少敌兵。到达幽州后，刘焉派其三人与邹靖去右面山地消灭黄巾军。消灭黄巾军后，青州城出现敌兵。回幽州城，刘焉又支援刘备一些马队，这样消灭青州城的敌兵便较为容易了。张角、张梁、张宝三人带大批部队在广宗城与下曲城出现，这时曹操、皇甫郦率军来援，与刘备等人共同消灭黄巾军。

宝物：理盛丹、中还丹、金闪戳、残影剑、斩血刀。

过关重点：此关敌人较多，应先用援军消灭一些敌人，而后刘备三人再进行攻击。

第三关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：刘备、孙坚、曹操战死。

援军：曹操军、孙坚军。

可与吕布、华雄挑战。

从河内城出来，刘备直奔汜水关，与华雄对话后可与之单挑。后去虎牢关与吕布一战。战胜吕布后，董卓会带大批敌军在洛阳附近出现，联军群起

共杀董贼。

宝物：斩血刀、彪枣马、中还丹、威力护手、黄鬃马、青虹枪、轻巧靴、彪枣马。

过关重点：虽然谁都可与吕布单挑，但张飞的胜算要大一些。由于曹操军、孙坚军与华雄距离较近，且孙坚军的实力较弱，所以曹操军应速杀敌人援助孙坚军。洛阳城敌人较多，应有足够的恢复药品。

第四关　让徐州

胜利条件：抵御曹军 25 个回合，而后收陈登，掌徐州。

失败条件：刘备或陶谦战死，或徐州失守。

援军：孙乾军、陶谦军。

曹操率大军来攻打徐州，刘备率兵支援。消灭第一批散敌后来到定陶城，得知要去矩野城必须消灭一批山贼。打败山贼之后，来到矩野城补充体力。曹操出现了，在 25 个回合时，因吕布偷袭了曹操的根据地，曹军只得撤退。刘备来到下邳城见过孙乾三人，孙乾等人愿意加入刘备的队伍共同作战。刘备回到徐州见过陈登，二人十分投机，陈登决定加入。这时陶谦因体弱多病，要将徐州让给刘备，刘备推掩再三只得答应。从此刘备终于有了自己的领地。

宝物：超金锤、轻巧靴、彪枣马。

过关重点：此关并不难，开始时敌人较弱，但后来曹操较强，小沛是通往徐州的要道之一，是过关的重点，着重防守便可以了。

第五关　抵吕布

胜利条件：抵御吕布的攻击 10 个回合，或吕布战死。

失败条件：张飞战死或徐州失守。

张飞一人守徐州，吕布大兵压境，只好领兵出城一战。防守 10 个回合之后，朝廷派来说客，说服二人共同抗曹。吕布和张飞虽然暂时停手，但都不服气，二人都想等刘备回来解决。

宝物：会心丹、威力护手、勇增瑜、灰骏马、超金锤。

过关重点：因刘备、关羽不在，所以要加强防守，但如果等级较高可以主动出击，直杀吕布之后便可以过关。

第六关　抗袁术

胜利条件：先败袁术军，然后和吕布商议，后逃抵定陶城。

失败条件：刘备战死，小沛被袁术攻陷。

援军：吕布军。

袁术大军犯境，刘备人单力薄，只得派陈登去徐州说服吕布出兵，吕布答应共同打败袁术。袁术战败，刘备来到徐州道谢。刘、吕二人正要和好，忽一人来报，说张飞扮作贼人抢了吕布的马匹，吕布大怒，决定杀掉刘备。经陈登在城中多次打探，决定到定陶城投奔曹操，来到定陶城受到曹操的欢迎，于是刘、曹决定联手进攻吕布。

宝物：灰骏马、威力护手、爽气丹、冲锋灰、轻巧靴、落月弓、超金锤。

过关重点：此关需有陈登上场，且要加紧保护。刘备应骑较快的马匹尽早到定陶城。

第七关　斩吕布

胜利条件：消灭吕布军团。

失败条件：刘备战死，曹操战死。

援军：曹操军、陈圭军。

可与吕布、张辽单挑。

吕布大军盘据在小沛城以北，而把徐州交给陈圭。陈登来到徐州见过父亲，把经过讲述了一遍，陈圭便听从陈登决定侍奉刘备。此时曹操从定陶城发兵共讨吕布，关羽见张辽是吕营一员大将，甚是喜爱不忍杀害，放其生路。

宝物：战士铠、地裂锤、白英马、冲锋盔、速攻靴。

过关重点：开始敌人较多，应注意防守并派陈登去徐州收降陈圭。曹军出现后应配合进攻，先单挑吕布，吕布死后所有敌人的防御都会下降，并且得胜者可得赤兔马。

第八关　灭袁术

胜利条件：袁术军团亡。

失败条件：刘备战死。

援军：夏侯敦军。

可与纪灵单挑。

袁术得到玉玺后在寿春称帝。连年灾害使得寿春附近到处是盗贼与乱民。刘备为保汉室决定灭掉袁术，曹操也派夏侯敦助战。此时的关羽正守徐州，听到消息也从徐州发兵，三军合并共同消灭了袁术。

宝物：白英马、生筋丹、龙鳞铠、中还丹、奔黄马、伤残璇、霸王锤、气爽丹。

过关重点：此关敌人较多，我方兵力较分散，应等三军汇合后再进攻。先杀袁术可使其士气下降。

第九关　兄弟散

胜利条件：刘备逃往鄄城。

失败条件：刘备战死，下邳失守。

献帝的衣带诏被曹操发现，曹操大怒，派夏候敦带领大军攻打刘备，车胄趁查密诏之时占领了徐州，刘备只得放弃小沛去北方投奔袁绍，此时的关羽正在下邳保护刘备的家眷，不能与刘备会合，张飞在徐州与敌人奋战也无法抽身，刘备带领陈登向鄄城撤退。关羽在张辽的劝说下为保护刘备家眷答应加入曹军，而张飞却下落不明。

宝物：潜提瑶、威勇钥、威力护手、崩天戟、轻巧靴。

过关重点：敌人较多而刘备军较分散，尽量让张飞牵制车胄的部队，为刘备撤退赢得时间。刘备应尽快独自逃到鄄城。

第十关　投袁绍

胜利条件：与袁绍使者见。

失败条件：刘备战死。

在鄄城得知赵云原是曹操手下之人，但因看不惯曹操所作所为而投靠了公孙瓒。刘备来到丰高村郑玄处，郑玄说，只要将东阿村到济南城的盗贼消灭，便可以给写封刘备去投袁绍的推荐信。消灭盗贼后回到丰高村，得到了推荐信，刘备谢过郑玄继续向北走。路过平原城时遇简雍。简雍便随刘备同行。来到东平城见到了失散许久的孙乾。孙乾决定送信给袁绍，刘备一行人在馆陶城见到了袁的使节，于是便随使节一同去见袁绍。

宝物：速攻靴、白英马、射日弓、强击护手、威勇钥。

过关重点：贼兵虽多但不强大，可以好好练练级。

第十一关　过五关

胜利条件：过黄河渡口

失败条件：关羽战死，刘夫人战死。

可与孔秀、韩富、卞喜、王植、刘延单挑。

关羽在宛城得到刘备在河北袁绍处的消息，便决意带刘夫人去找兄长。向曹操辞别后来到胡华家，得知胡班在荥阳城王植手下从事。胡华请关羽带一封信交给胡班，并告诉关羽洛阳城附近有位高僧。在岭南关，关羽手起刀落斩了孔秀，在洛阳关打败孟坦，又斩了韩富，来到镇国寺见到了高僧，得知沂水关的卞喜心怀不轨，叫关羽小心。到了沂水关卞喜摆宴，关羽见席中有异，便杀了卞喜继续北上。在荥阳关把信交给胡班，胡班看后心有所悟便离开了，但王植不肯罢手，关羽只得斩了王植。滑州关的守将告诉关羽，渡口由夏侯敦手下大将秦琪把守，来到渡口关羽又斩了秦琪，由王南带路直奔河北。

宝物：白英马、地裂锤、强击护手、速攻靴、大救丹。

过关重点：多买恢复药品，刘夫人的车不得离开关羽 20 格以上，也不可靠近敌人 4 格，否则会被敌人杀死，而关羽也愧对刘备而自杀。

第十二关　古城会

胜利条件：兄弟会合，收赵云、周仓、廖化。

失败条件：刘备、关羽或刘夫人战死。

援军：赵云军。

可与蔡阳单挑。

关羽逃到汝南城，夏侯敦杀到，幸好被张辽劝走，这才免去一场恶战。在卧牛山见到一员大将，此人闻听是关羽，下马便降，愿意听从关羽的调遣。关羽来到古城，却被张飞误会，关羽杀了曹操手下的蔡阳表明了忠心。在关家村，关羽收了关平当义子，关平先到廪丘城报信。来到豫州城，在城上方与一群盗贼相遇，为首的盗贼廖化愿跟随关羽。由于袁绍手下一些人对刘备不满，刘备只得离去，但韩馥等人却派大军追杀，幸好赵云及时赶到才解了围，兄弟三人终于又团聚在一起了。

宝物：紫金枪、地裂锤、射日弓、灵巧护手、天威刀。

过关得点：刘备在第 10 回合后会出现，赵云在第 15 回合后出现，刘备出现的地方敌人较多应注意保护。

第十三关　依刘表

胜利条件：得的卢马，收徐庶。

失败条件：刘备战死。

刘备离开袁绍投靠了刘表。一日，探马来报，说安昌城与汉津城被贼后所占，刘备请愿出战。战败贼兵后得到的卢马。回到襄阳，刘表把新野交与刘备掌管，在襄阳城附近看到了伊籍，伊籍告诉刘备蔡瑁要来杀害刘备，果然，蔡瑁引大军追来，刘备赶紧向新野方向退去。途中遇到一断桥挡路，此时的卢马猛地一跃跳过了断桥，蔡瑁见追不上便撤回到襄阳去了。来到水镜家见到了水镜先生，他告诉刘备时机到时会有贤人帮助。路过白围村，遇徐庶，经过一番了解之后，徐庶决定加入刘备的行列中。刘备终于有了自己的军师。

宝物：速攻靴、乌神驹、威力护手、爆潜璇、霸王锤。

过关重点：在得到的卢马后一定要交给刘备，因为刘表把新野交与刘备之后其他人不再出现。

第十四关　荐诸葛

胜利条件：徐庶告之诸葛亮的消息。

失败条件：刘备、徐庶战死，新野失守。

曹操在平定北方以后开始对荆州进行攻击，首先派出吕旷、吕翔当先锋攻打新野，刘备等人杀退吕旷军后在白围村收小将刘封。不久曹操的第二批大军到达南阳城，开始攻打新野。击攻曹仁军后，刘备回到新野见一自称徐庶之母所派来的人，要将徐庶母亲的亲笔信交给徐庶，徐庶见信中写到“老母今在许昌，被曹操所囚禁请速归”。徐庶恋母心切，辞别刘备奔向许昌。但不一会儿又打马转回，向刘备推荐诸葛亮后便离去了。

宝物：还体璧、崩天戟、灵巧护手、速攻靴。

过关重点：敌人分两批进攻且距离较近，所以不要全军压上，可围绕新野城打，以便补充体力。如果先消灭曹仁可使两军士气低落。等级少的将领可利用此关练级。

第十五关　顾茅庐

胜利条件：得到诸葛亮，消灭曹军。

失败条件：刘备战死，新野失守。

从新野来到水镜家，听过水镜先生的教诲，得知卧龙凤雏得一便可安天下。现在卧龙在琅琊村。刘备辞别水镜先生，来到琅琊时，但诸葛亮出去云游不在家，此时新野又出现盗贼，刘备只得暂时回去。消灭盗贼后，刘备再

次拜访诸葛亮，但不巧的是诸葛亮又不在家，只有诸葛均在，这时新野城下方又出现了山贼。刘备回城消灭山贼后，第三次造访诸葛亮，但此时诸葛亮正在午睡。刘备在旁站立恭候，直到诸葛亮睡醒。诸葛亮在隆中谈论国事，三分定了天下。刘备激诸葛亮出山，诸葛亮欣然答应。回到新野后曹操领兵杀到，在诸葛亮的指挥下，刘备大败曹操。

宝物：崩天戟×3、追魂剑、不知木璎、神勇琼。

过关重点：先出现的两批贼兵较弱，可以让等级较低的人练级，待夏侯敦出现的时候应立即派较强的人去攻打。

第十六关　撤荆州

胜利条件：保护过半人民到安昌。

失败条件：刘备、关羽、诸葛亮战死。

夏侯兵败，曹操大怒，亲率大军杀到。诸葛亮告诉刘备新野小城不可久留，刘表病重可取荆州安身，但先要去江夏与刘琦共拒曹操。新野百姓听到这一消息后要与刘备同去，刘备心软答应了，一场艰难的撤退开始了。这时襄阳城的刘琮投降了曹操，刘备让关羽去通知刘琦，关羽领命离去。关羽去后一直无信，刘备又派诸葛亮去看看究竟。当百姓大多数到达安昌后，刘备开始撤退，来到安昌城过了渡口与关羽等人会合。

宝物：巨威剑、项羽护手、奔黄马×2。

过关重点：敌人分四部分进攻，各部兵力不多，但较强，除了刘备、关羽、诸葛亮以外的所有人都应阻挡敌人（主要围城），以争取时间让百姓和刘备撤退。

第十七关　结盟约

胜利条件：与孙权结盟。

失败条件：诸葛亮战死。

孙权虽有抗曹之心但手下意见不同，诸葛亮孤身来到吴地，在路上受堵，幸好鲁肃带兵来救才得脱险。由鲁肃引诸葛亮见到了孙权，并与东吴群儒进行了一番舌战，说得孙权打消惧曹之心，同意与刘备结盟，并让诸葛亮去鄱阳城见在那里练兵的周瑜。见过周瑜，二人决心共抗曹操，并决定用火攻，但缺少三个条件：一、缺少对付曹操的百万只箭；二、现在正是寒冬只有西北风无东南风；三、缺少献连环计的人。诸葛亮全然答应这三件事。在卢江

城有人告诉诸葛亮藏百万支箭的地方，但要把一封信交给卢陵的陈扁，信交给陈扁后按照卢江人所给的提示果然找到了百万支箭。在海昏村得知南城村有一谋士，诸葛亮来到南城村见到了庞统，二人攀谈许久，庞统答应去献连环计。在各地都听说海昏村有人能御风，在海昏村果然遇见此人，但此人说其御风的书让山贼抢走了，诸葛亮来到柴桑城向鲁肃借了些人马消灭了山贼得到了玄天神书。三件事都办好后回到鄱阳城与周瑜共抗曹操。

宝物：红霓驹、巨威剑、灵巧护手、百万支箭。

过关重点：此关着重放在解谜上，可以让诸葛亮好好练练级。

第十八关　赤壁战

胜利条件：曹操逃回南郡城。

失败条件：曹操战死。

诸葛亮与周瑜的的火计烧得曹操大败而归。在华容道的尽头，败退的曹操见到把守在路上的关羽，便上前答话，经过曹操的巧辩，关羽动了恻隐之心，放曹操回到南郡与曹仁会合。

宝物：乌神驹、爆潜璇、霸王锤、崩天戟、速攻靴。

过关重点：此关的位置是固定的，并且敌人已没有战斗实力，可以不动一兵一卒便过关。

第十九关　借荆州

胜利条件：占襄阳，收庞统。

失败条件：刘备、孔明战死。

虽然赤壁之战得胜，但刘备仍无立足之地。此时东吴久攻汉津城不下，且周瑜病重，只得退兵。刘备见此机会便带兵夺取汉津，消灭陈矫后得到兵符，继续向襄阳杀去。在灭掉襄阳首领曹仁后，刘备又有了自己的领土。消灭敌人后，诸葛亮到白围城说服庞统出山辅助刘备。

宝物：威勇钥、天空盔、龙爪戟、奇异护手、舞空铠、必中瑛。

过关重点：消灭汉津城的陈矫后可得兵符，兵符的作用是消灭敌人首领后敌人士兵归刘备所有。兵符的作用只限此关。

第二十关　取四郡

胜利条件：取得四郡，收黄忠、马良、马谡，与刘璋结盟约。

失败条件：刘备、关羽、张飞、赵云战死。

可与黄忠单挑。

刘备为巩固在荆州的地位，决定夺取四郡。在马家村得知只要平定四郡，马良兄弟便会加入。在新阳村得知四郡中长沙最难打，可先打武陵、桂阳、零陵三郡后再破长沙。攻下武陵后得知洞庭湖的小岛上有大批盗贼，并且藏有宝物。关羽在打长沙时收了魏延，与威武老将黄忠挑战，二人不分上下。长沙君主赵范疑心黄忠不忠。消灭长沙守军后在城中得知老将黄忠因赵范之死在家呆着，只有将赵范心爱之物碧云玉交给黄忠祭祀赵范，黄忠才会加入。在洞庭湖小岛上找到了盗贼收藏的碧云玉。刘备将碧云玉交给黄忠，在祭祀完赵范后黄忠加入到刘备的行列中。平定四郡后回到马家村，收马良兄弟。一日在武陵附近救下被魏军围困的张松，张松是刘璋的使者，在惹怒了曹操而被追杀。经过交谈，张松决定引刘备入蜀。时隔几日，刘璋手下法正来见刘备，说张鲁攻打蜀境望能帮助，此是夺取西蜀的机会。

宝物：火龙刀、红霓驹、飞燕靴、不知木瓔、碧云玉。

过关重点：刘备军从四路杀敌，长沙较难打，在攻打其他三郡后应立即支援长沙。上洞庭湖小岛必须到城中买船。

第二十一关　降马超

胜利条件：收马超。

失败条件：刘备战死。

可与马超单挑。

刘备受刘璋之邀消灭张鲁。路见葭萌关有一虎将，在该城得知此人是马腾之子马超，若想收服此人要找到葭萌关旁迷宫阵后山麓里的衣带诏。在阴平城得知雒城有破阵之人。来到雒城有人告知刘备破阵之口诀为“鼠辈过街，人人喊打，唯有速行，方可活命，通道虽多，唯一可行，若有差错，血光再现。”破阵后在山麓中找到衣带诏。回到葭萌关，刘备拿出衣带诏教训了马超，马超便降了刘备。

宝物：重战马、天空盔、破邪铠、衣带诏、生筋丹、奇异护手。

过关重点：张飞虽可单挑马超，但马超有还魂珠，因此作用不大。

迷宫阵破法：入阵后左六、下四、右一、下三、右二、上三、右二、下六、左五、下二、右二、下三、右四、下一、右二、上一、右三、上三、右二、下四、左一、下二、左六。

第二十二关　领益州

胜利条件：降刘璋，收蒋琬、严颜。

失败条件：刘备、马超战死。

可与张任单挑。

庞统为立战功，先率兵前往涪城，在落凤坡遭到埋伏，战死沙场。在广良村得知刘璋在成都附近设了地绝阵，此阵可引烈火烧人皮骨，在雒城得知刘璋生性懦弱，若马超前往便可收服。在阴平城收蒋琬。在涪城收严颜。来到绵竹关，见刘璋手下大将张任把守住金雁桥。张飞上前斩了张任，得到强护瑛。在雒城收雷同。破了地绝阵后在成都收吴懿。派马超去成都劝降刘璋，刘璋见大势已去，愿意投降。刘备夺取了西蜀。

宝物：天将靴、神行靴、混沌石、飞燕靴、转骨丹、项羽护手。

过关重点：将混沌石交给马超才能让马超说服刘璋。

地绝阵破法：入口右一、下二、左一、下一、左三、下三、右一、下二、左二、下二、右四。

第二十三关　夺汉中

胜利条件：曹军全灭，取青龙刀、蛇矛。

失败条件：刘备、黄忠、关羽、张飞战死。

可与张合单挑。

黄忠等人以少胜多攻占了夏侯敦的巴中城，为刘备夺取汉中立下头功。三军齐上通过阳平关、南郑关，直逼汉中。在南郑关，黄忠上前与把守汉中城的张合挑战，杀退张合。刘备占领汉中城。曹操闻讯派张辽领军前来，刘备领军奋战守住汉中。在斜谷关得知寨的左侧有许多怪树，不知是谁所设。长安城的和尚说有一老人可随意进出怪林。关羽破了地绝阵后来到解林村，村中住着应梦居士，说这个怪林是杂木阵。过阵后的空地放着与关羽有关的物件，只有关羽才能发挥此物品的效能。破阵口诀是“大为广，小为窄，各依其姓，影响其林，若欲逾越，为有未逮，大者之力，四面八方，中者之力，四面正方，小者之力，四面斜方，逢枯者亡，见荣者生，双枯互见，枯木逢春，枯荣相见，独显荣面，未遇荣枯，视为可行”。关羽除掉此屋上方的千年蛇妖。大家破了杂木阵，找到锁龙盒，在观察时见一青龙腾空而起，化作青龙刀。张飞见怪蛇上前一刺，怪蛇化作一矛，二人均得到盖世利器。

宝物：藤甲铠、天将护手、破邪盔甲、不知金璎、不知水璎。

杂木阵破法：左一、下四、右二、下一、左一、下二、左二、下三、右四。

第二十四关　淹七军

胜利条件：攻下樊城后关羽坚持15回合后战死。

失败条件：关羽在敌兵围城的15回合内战死，伊籍、马良、廖化战死。

可与庞德单挑。

建安二十四年，刘备当上汉中王，封诸葛亮为军师，关羽、张飞、马超、黄忠为五虎将，并派关羽攻打樊城。在樊城单挑庞德，打败曹仁，占领了樊城。曹操闻讯派大军攻打樊城，孙权也领兵来取荆州。博士仁和糜芳不作抵抗，降了孙权，这时关羽三面受敌，且战且退来到麦城，派马谡与伊藉去西蜀报信。魏、吴两军兵马不断增加，关羽又派廖化去请援兵，自己奋力拼杀，终因势单力薄，最后被吴军杀害。

宝物：天罡盔、藤甲铠、破邪铠、潜提瑶。

过关重点，关羽一定要坚持15回合才能战死。

第二十五关　雪弟恨

胜利条件：杀掉仇人潘璋、马忠、范疆、博士仁和糜芳，而后退回白帝城。

失败条件：刘备战死，白帝城失守。

建安二十五年，曹操病死，曹丕即位。刘备为报关羽之仇，决定攻打吴国，但张飞却被手下杀害。战斗一开始，黄忠由于不满刘备言其老迈年高，独自杀入敌阵，不幸战死。这时关索、张苞为报父仇，与刘备一同作战。刘备大军势如破竹，一路追杀，消灭杀害关羽的仇人，为义弟报了仇。

宝物：不知金璎、九转丹、天将护手、项羽护手、神行靴、强化丹。

过关重点：此关敌人较强，应各个击破。

刘备亡

公元223年3月，刘备病危，命丞相诸葛亮辅佐太子刘禅，同年四月刘备病亡，五月太子刘禅登基，国事全交由诸葛亮管理。

第二十六关　伐孙权

胜利条件：攻进建业城口。

失败条件：孔明死。

诸葛亮为完成先帝遗志开始平定中原，向东吴进军。在合肥得知孙权在建业城外摆了一座乱石阵，而牛渚村有人知破阵之法。诸葛亮来到牛渚村，有一居士道出破阵之法为："天下之阵，独霸敌石，敌石虽乱，总有定规，方寸之地，纵横之间，石堆总数，乱石之数，六数可行，若临边界，天石可抵，则以六论，横竖皆可，方可独行。"诸葛亮还得到《梦幻之书》和《六甲天书》。诸葛亮破了乱石阵后，直攻建业。

宝物：激石之书、乌神驹、红霓驹、水龙之书、不知木璎、火神炎书。

过关重点：由于进入建业城中就不能再补体力了，此处应多购买物品。

第二十七关　破建业

胜利条件：攻入建业宫殿。

失败条件：刘备战死。

诸葛亮率军在建业城内与吴军展开巷战，一路搏杀，冲入建业宫殿，杀到孙权面前。

宝物：藤甲铠×2、强力护手、项羽护手×2、天罡盔。

过关重点：由于进入建业宫殿即可过关，为保存实力，不必沉溺于厮杀。

第二十八关　灭孙吴

胜利条件：消灭孙权军。

失败条件：孔明战死。

诸葛亮在建业宫殿内与孙权军展开最后激战，虽然诸葛亮兵力不占优势，但经过精密筹划，终于战胜孙权。

宝物：行动玉、还体璧、项羽护手、强体佩、水龙之收、火种之书、灌顶丹、转骨丹。

第二十九关　伐曹丕

胜利条件：拿到南斗环，攻进许昌城口。

失败条件：孔明战死。

诸葛亮灭了东吴后，领兵向魏国进发。在延津城得知曹丕在通往许昌途中设了八封阵。赵云来到颖川城访得奇人，得知八卦阵的破阵口诀是"连者为王，断者为负，正正相生，正负相克，负负反正，正正负负，循环不息。"诸葛亮在酸枣村得到《羽衣之书》，来到河南城，得知阳翟村有学者要见孔

明。诸葛亮破了杂木阵后来到阳翟村，得知司马懿手中有块玉石可夺人性命，但颖川城中有一隐士有南斗环可克此玉。诸葛亮来到颖川城，见到隐士，并得到南斗环和《天命之书》。诸葛亮领兵破了八卦阵后，攻进了许昌城。

宝物：天罡盔、强化丹、火神炎书、项羽护手、觉醒丹、红霓驹、沛体琦、天将护手。

过关重点：此役敌人较多，但比较分散，可分而击之，并注意其大弓车。

八卦阵破法：下二，左四，下二，右四，下六，左二，上一，左二，下四，右四。

第三十关　破许昌

胜利条件：攻入许昌宫殿。

失败条件：孔明战死。

曹丕得知诸葛亮攻入许昌急忙调大军回京，诸葛亮见许昌敌军的实力过强不宜强攻，于是与曹军展开了巷战。经过巧妙的配合，防守许昌宫殿的军兵也被调离守位，诸葛亮趁机杀入许昌宫殿，与曹丕展开了恶战。

宝物：孟德新书、藤甲铠、九转丹、招魂珠、不知木瓔、金魂珠、飞燕靴、激石之书。

过关重点：此关与破建业相仿，应以入宫殿为主，如果等级较低可在此练练级别。

第三十一关　灭曹魏

胜利条件：消灭曹军。

失败条件：孔明亡。

来到许昌宫殿，只见魏国所有的兵力全集中于此，魏主曹丕则被魏国上将所保护，司马懿也在其中，经过无数战役的蜀军抖擞精神决定与魏军一决生死，但冲上前的兵将全被司马懿的北斗珏打死，诸葛亮见状连忙使用南斗环，二宝相碰一起破碎。蜀军再次发动进攻，最终消灭魏主曹丕，其部下也投降了蜀国。诸葛亮立刘禅为皇帝，终于完成了先主刘备的遗愿，统一了全国。

宝物：气爽丹、九转丹、藤甲铠、元复丹、还魂珠、元复丹、强化丹、大救丹。

过关重点：诸葛亮的南斗环只要祭起，所在附近的我军人马体力全恢复，

但一接近司马懿的北斗珏相碰会碎而无法使用，所以应在补充完体力后再与司马懿接触。司马懿的北斗珏会伤害到我军在其附近的人马，所以只有诸葛亮与其接触后其他人才能进攻。只要消灭曹丕，曹军便会不攻自破。此关上阵时，张苞、关索的绝招用处最大，不要落下此二人。

孙权篇

第一关　诛海贼

胜利条件：诛海贼，破阳明皇帝许生，收韩当、程普和黄盖。

失败条件：孙坚战死。

孙坚在吴城得知曲阿城有个叫韩当的血性汉子，一心想报效国家，可惜没有机会。便去见到韩当，一经交谈韩当决定跟随。路过东台城时得知有一年轻人讨伐海贼还未归来，在丹徒村下方见程普力战海贼，孙坚连忙帮他消灭了这批海贼。程普连忙拜见孙坚，并到广德村说服黄盖加入到孙坚的队伍中。一日在丹徒村得知许生在会稽城称帝，并号召农民起来暴动。孙坚闻讯赶去讨伐许生。农民暴动很快被镇压下去了。

宝物：钢铁盔、青铜铠、褐鬃马、小回丹、钢铁铠、强力民×2、青钢盔。

过关重点：一开始孙坚等级较低，应快速找到韩当，后再帮程普灭海贼收他，最后集中兵力去打许生。先应让韩当、程普和黄盖升级。

第二关　荡变民

胜利条件：消灭乱民，收朱治。

失败条件：孙坚战死。

在益阳村得到消息，衡阳寨有许多盗贼，孙坚便带领众人消灭了这伙山贼。孙坚来到长沙，得知桂阳城的区星集结了许多暴乱的农民。有位叫朱治的年轻人曾经对抗过区星，但由于兵力不足败下阵来，现隐退在零陵城，可请他帮忙。孙坚听后来到零陵城，说服朱治一起前往桂阳城，消灭了区星。

宝物：轻巧靴×2、强身丹、虎爪鞭×2、潜提瑶、青铜铠、钢铁铠、会心丹、勇强丹。

过关重点：敌人较多，是个练级的地方，要是钱不足，可只买一、两只船，让能力较强的人消灭海贼。桂阳城敌人较多，又与旁边的城离得较远，要买一些补品。

第三关　讨黄巾

胜利条件：消灭黄巾贼。

失败条件：孙坚战死。

援军：张超军、王允军。

孙坚从汝南城得知各地混乱，黄巾四起，现在陈留城的张超军正在抵抗黄巾军。孙坚带兵来到陈留见到了张超，与他共同消灭了四周的黄巾军，收复了延津城与颍川城。此时河南城来兵告急，孙坚连忙带兵赶往河南城解救了王允。三军会合一处直奔许昌城，许昌守将见状只得逃走，孙坚打了一个大胜仗，削弱了黄巾军的实力。

宝物：灰骏马、星天枪、落月弓、勇冠丹、轻巧靴、强击护手、钢铁铠、冲击盔、勇增瑜、彪枣马。

过关重点：先应会合援军，并且让援军削弱敌人的实力，再上前捡漏练级。

第四关　平凉州

胜利条件：平凉州之乱。

失败条件：孙坚战死。

援军：董卓军。

在安定城得知边章和韩遂利用官军忙着应付各地起义的黄巾军，无暇分派兵马到各个州，因此二人鼓惑此地豪杰黄衍与立相如起来叛乱，目前已占领了散关与天水城。孙坚听后带兵前去攻打。途中遇见董卓带领一批人马，上前搭话。董卓答应与他一同讨伐边章、韩遂二人。由于董卓的帮助，很快就平息了凉州之乱。

宝物：冲击盔、威勇钥×2、乌神驹、超金锤、速攻靴。

过关重点：此关地形较特殊，成条状，大队伍伸展不开，应派等级较高的人打头阵，血不足时可退下，多用计谋削弱敌人。

第五关　伐董卓

胜利条件：消灭董卓及其余党。

失败条件：孙坚、刘备或曹操战死。

援军：刘备军、曹操军、袁绍军。

可与吕布、华雄单挑。

董卓过于残暴，所以激起各地郡主的不满，联合起来共同讨伐董卓。孙坚也加入联军。在汜水关守将华雄上前叫阵，只见关羽手起刀落斩了华雄(也可用他人挑华雄与吕布)。联军继续向前。虎牢关由董卓义子吕布把守，只见刘备三人奋战吕布，而孙坚继续带领大军向洛阳进发。在联军的大举进攻下终于消灭了董卓。

宝物：爽气丹、血斩刀、红霓驹、星龙剑、威勇钥、强击护手。

过关重点：开始时离敌人大将过近，所以应调派曹操军赶紧支援。刘备援军较弱，可注意行进速度。尽量不要让孙坚、刘备和曹操落入敌人的包围之中，适当让其他人作一些牺牲。

第六关　孙坚亡

胜利条件：孙军撤退。

失败条件：无。

援军：孙策军、孙权军。

孙坚讨伐董卓回来，经过荆州，遭到刘表的埋伏，损失惨重。孙坚力敌千军，但终因体力不支被刘表杀死。孙策强忍悲痛带领其余的人马退回到寿春。

宝物：会心丹×2、紫芒刀、气爽丹、生筋丹、灵妙丹、潜提瑶、速攻靴。

过关重点：此关孙坚必须死，无法挽救。修改的人要注意，孙坚不要改得过于强大，否则无法过关。为了节省时间可将孙坚的装备全部卸掉。

第七关　孙策起

胜利条件：讨回旧将领，收吕范。

失败条件：孙策、孙权战死。

在丹阳城得一人相告，让孙策去寿春城向袁术处讨回旧部，但由于当年孙坚的对头祖郎出现，此行十分危险。孙策顾不上许多，直奔寿春。在濡须城收吕范。在六安村得知要想收回旧部一定要用玉玺进行交换才可以，扬中村有人知道玉玺的藏处。孙策连忙来到杨中村，得知牛渚村有人看到过玉玺。孙策又来到牛渚村，果有一人告诉玉玺的藏处。但他说了 3 个地方，一处是建业城东的山麓里，一处是逍遥津右上方的草原中，另一处是在扬中村的某一处。找到玉玺后将玉玺交与袁术，袁术十分高兴，二话没说便将孙坚的旧

部兵马还给了孙策。

宝物：速攻靴、终极盔、强击护手、玉玺、护体珞、生筋丹。

过关重点：开始孙策只有两人，应十分小心，尤其在战祖郎时先将其士兵消灭再打败他。渡河前要在城中买渡船。

第八关　收扬州

胜利条件：收扬州，得周瑜、周泰、太史慈、张昭和张玄。

失败条件：孙策、孙权、周瑜或张昭战死。

可与太史慈单挑。

孙策为了有立足之地决定收复扬州。来到六安村，得知合肥有恶霸陆康仗势欺人，孙策便率兵消灭了陆康。村里人为了感谢孙策，将宝物爆潜璇交给了孙策，并教其用法。不久孙策得知现守广陵城的太史慈是员虎将，决意降服。但太史慈非要与孙策比试一下，孙策无耐只得出手。打败太史慈后，他便跟随孙策。路过丹阳城遇老友周瑜，邀其出山。周瑜让孙策得江南二张可平天下。二张指广陵的张昭和扬中村的张玄，二人皆有经天纬地之才。孙策听后来到广陵城，只招了张昭，张昭邀好友张玄一同加入。在攻打濡须城时，收周泰，众人一举攻破了濡须城，孙策初步占据江东。

宝物：白英马、追魂剑、终极盔、灰骏马、强击护手、威猛丹、护体珞、速攻靴、不知火璎。

过关重点：在让孙策与太史慈单挑，因游戏会对太史慈的体力、武力作相应的调整。

第九关　夺会稽

胜利条件：得鲁肃，娶大、小乔。

失败条件：孙策、孙权或吕范战死。

江东许贡叛乱，孙策带兵前往吴城讨伐。到固陵城，打败严伯虎。得知宣城有一大贤名叫鲁肃，因丧母不愿出山。孙策连忙赶往宣城，得知要想让鲁肃出山必须得到其母生前被盗贼抢去的紫璎。此时在丹徙村附近出现了大批的海贼，孙策带领人马将其消灭，在清点宝物时发现了紫璎。孙策将紫璎交给了鲁肃，鲁肃十分感动便加入了孙策军。在会稽城得知曲阿城的乔太师有二女名叫大、小乔，孙策与周瑜可娶她们二人为妻，吕范听后到曲阿城与乔太师说成亲事，便热热闹闹迎娶过门。

宝物：潜提瑶、终极盔、速攻靴、项羽护手、白英马、追魂剑。

过关重点：只有消灭全江东的将兵，海贼才会出现，才能得到紫璎。娶到大、小乔后孙策和周瑜的能力会有不同的提高。

第十关　围孙权

胜利条件：平敌贼，败祖郎。

失败条件：孙策或孙权战死，会稽失守。

祖郎占据了被孙策平定的固陵城，此次祖郎的士兵众多，还煽动了山越和海贼联手。海贼直奔会稽而来，而山越围困孙权驻守的宣城，情况十分紧急。此时的孙权面对山越的包围忙而不乱，大将周泰誓死保护孙权，使孙权大受感动。经过一番厮杀终于战胜了祖郎，平定了乱贼，在江东树立了威信。

宝物：速攻靴、神勇琼、追魂剑、破空鞭、灵巧护手、轻巧靴。

过关重点：不应将所有部队全部支援孙权，孙权应向会稽冲杀以迎合孙策。如派周瑜反而危险，因为他的地方正处于两地交界处，敌人最多，但较容易支援孙权。

第十一关　孙权立

胜利条件：孙权继位。

失败条件：无。

孙策单独在丹徙村打猎，被许贡的门客所包围，情势十分危险。孙权得到消息后连忙整队前往丹徙村，但孙策已遭毒手，临死前，跟孙权说："若举江东之众，决机两镇之中，与天正衡，卿不如我；举贤任能，使各尽力以保江东，我不如卿。卿宜念父兄弟创业之艰难，善自图之。"孙策死后，孙权继位，统领江东。

宝物：终极盔、飞燕靴、乌神驹、天空盔、双刃斧。

过关重点：此关只要孙策一死就可过关，所以孙权不必尽力营救。级数较低的可以练级。

第十二关　抚叛变

胜利条件：平定叛乱，收吕蒙和诸葛瑾。

失败条件：孙权战死。

孙权刚继位，各地开始叛乱，有的降了曹操，有的自立为王。面对这种情况，孙权决定用实力去平息叛乱。先平定曲阿城的李术。来到宣城得知丹

徙村有位从南阳逃难而来的贤人诸葛谨，便到丹徙村与之攀谈，说得诸葛谨同意出山。在丹徒村得知嫣览和戴员不仅杀了孙权的弟弟孙翊，还杀了前去营救的孙河，嫣览还要霸占孙端正之妻。孙权便领兵来到固陵城，杀了这两人。在吴城，孙权的同族兄弟孙嵩暗通曹操，孙权无奈，只得将其杀掉。在去往吴城的路上收了大将吕蒙。经过一番苦战，孙权终于平息了叛乱，巩固了在江东的地位。

宝物：灵巧护手、龙爪戟×2、强护琪、舞空铠、红霓驹。

过关重点：开始的时候离曲阿城敌人较近，应多使用计策削弱敌人，不要硬拼。占领曲阿城后以此为基地，补充体力后再战。

第十三关　攻黄祖

胜利条件：收贺齐，打败黄祖。

失败条件：孙权或鲁肃战死。

可与甘宁单挑。

孙权为报父仇决定讨伐黄祖，先攻占了樊城。这时鲁肃说要请一好友加入部队，于是来到汉夏村见到了贺齐。此时的贺齐因患重病无法出山，鲁肃十分着急。此时，石阳村有人献上强体佩，正是治疗贺齐怪病的宝物。鲁肃将强体佩交与贺齐，贺齐决定出山加入孙权。在江夏城战败了黄祖，忽听探马报说江东发生叛乱，孙权只得退兵。

宝物：奔黄马、飞燕靴、舞空铠、生筋丹、行动玉、天空盔。

过关重点：最好派太史慈与甘宁单挑，由于甘宁的笑骂，太史慈会提高战斗力。此关加入的贺齐，砍杀山越的能力特别强。

第十四关　镇山越

胜利条件：平定山越，提高吕蒙能力。

失败条件：孙权战死，城池被山越攻占。

江东各地出现了大批的山越，孙权急调各地人马把守城池，自己带领一支人马驰聘各地。逐一消灭庐陵城、豫章、鄱阳城的山越。在消灭掉越城村的山越后发现大量的宝物，其中有本启蒙书。在南城村得知吕蒙将军有很大的潜力，便把启蒙书交给吕蒙学习。吕蒙看过此书后受益匪浅，各项属性有很大提高。经过孙权的不懈努力，山越终于被平定了。江东又恢复了平静。

宝物：龙牙枪、龙鳞铠、紫金枪、奔黄马、舞空铠、元复丹。

过关重点：此关山越众多，但却是练级的好机会。只要孙权分成两部分各自支援，守城将领带领士兵巩固防线便可。

第十五关　杀董祖

胜利条件：杀黄祖，收甘宁。

失败条件：孙权战死。

黄祖战败后，向刘表求援。孙权为报父仇，也为了江东的安宁，决定再次讨伐黄祖。由于这次无后顾之忧，孙权出动了大批的人马。甘宁在渡口投靠孙权。孙权得到甘宁后，水上实力大增，并与黄祖在江夏决一死战。黄祖终于被孙权所杀，但刘表却派大批人马镇守荆州。

宝物：优残璇、强护琪、乌神驹、霸王锤、龙爪戟。

过关重点：甘宁的水战能力特别强。第 20 回合时刘表的援军会出现。

第十六关　结盟约

胜利条件：与刘备结盟约。

失败条件：周瑜战死。

曹操亲率大军攻打江东，江东大乱。此时鲁肃请来了刘备的军师诸葛亮，诸葛亮与以张昭为首的主降派展开了舌战。由于诸葛亮的劝说，孙权决心与曹操一战，并让诸葛亮找水军督都周瑜商议此事。与诸葛亮约定三事后，周瑜来到皖城与黄盖定下苦肉计。又来到浔阳村得知庐江城的王船是造船能手，眼下正是用船之时，便来到了庐江城见到王船。此时王船因丢失龙王琚而无心造船。此时鄱阳城附近出现了大批盗贼，周瑜率兵消灭了盗贼，将找到的龙王琚交给王船。于是，王船答应帮助孙吴军造船。在消灭了曹操一批水军后，回到浔阳村，得到各式战船。在豫章场得知诸葛亮已将三事办好。回到柴桑得知诸葛亮已回刘备那里。孙刘终于联手共抗曹操。

宝物：龙爪戟、灵巧护手、养由弓、天空盔、破邪铠、觉醒丹、红霓驹、招魂珠。

过关重点：最后一个盗贼一定要被周瑜杀死才能得到龙王琚。

第十七关　赤壁战

胜利条件：消灭曹操水军。

失败条件：孙权、周瑜战死。

各事均已妥当，黄盖诈降带领火船直冲曹军。由于曹操使用铁锁连船无

法逃走，伤亡惨重，只得带领残兵向北方逃去。在逃亡的途中遇见关羽，关羽念旧情而放过了曹操。孙权带领人马消灭了曹操剩余的水军部队。曹操再也无力南下，就此三分了天下。孙权因此战鼓舞了士气。

宝物：生筋丹、重战马、元复丹、不知木璎、会心丹。

过着重点：趁曹操的水军还未恢复元气，及早在水上将其消灭。

第十八关　夺皖城

胜利条件：收陆逊和凌统，拿下皖城撤回濡须。

失败条件：孙权战死，濡须失守。

曹操虽无力再战，但占据着合肥等地，始终窥视江东，其中皖城又是曹操放军用物资的地方，所以孙权决定先夺下皖城。这样能帮助刘备攻占汉中，歙了将荆州等地归还东吴。孙权在牛渚村得大将陆逊，在舒郡村又得大将凌统。此时得知曹操已向汉中出发，皖城空虚，孙权趁此机会率军攻下了皖城，得到了大批的军用物资。曹操得到消息，率大兵要夺回皖城，孙权不敌曹军，只得暂退濡须城。

宝物：神勇琼、觉醒丹、神行靴、雷杀鞭、杀霓驹、破邪铠。

过关重点：此关只需派少数兵力防守濡须城，尽量不与张辽交兵。攻占皖城后，撤回濡须城。

第十九关　擒关羽

胜利条件：消灭荆州兵。

失败条件：吕蒙战死，关羽逃至麦城。

援军：曹操军。

刘备取得汉中后，不但不归还荆州，还命关羽进攻樊城，想使荆襄之地的防御阵线更为完整，这样一来孙权就更不容易讨回荆州了。孙权决定与曹操联合，共伐荆州，并命吕蒙带领部队消灭刘备军。吕蒙带兵来到荆州，刘备军的博士仁与糜芳投降了孙权。吕蒙施计使得关羽自认天下无敌，放松了警惕。吕蒙乘机与曹操军攻打荆州。关羽无路可走，束手就擒。

宝物：天将护手、项羽护手、飞燕靴、乌神驹、火神之书、灌顶丹、破邪铠、伏龙盔。

过关重点：由于曹操军把守樊城，关羽不会逃走，尽量让曹操军守住桥头，孙权军则快速攻进，双方合击可把关羽消灭在襄阳附近。

第二十关　抗刘备

胜利条件：击退刘备，收朱桓和孙瑜。

失败条件：孙权、陆逊战死，江陵失守。

援军：孙瑜军。

建安二十五年，曹操病逝，其子曹丕即位。而刘备为报关羽之仇，不听军师诸葛亮的劝告，带领水路两路大军攻打东吴，沿江两岸扎下七百里大营。孙权见状命陆逊出战，其族弟孙瑜也来相助。陆逊用计火烧连营七百里，直烧得刘备军大败而归。刘备战败后身染重病，逝于白帝城。

宝物：藤甲铠、乌神驹、灵巧护手、水龙之书、激石之书、天罡盔、必中璎。

过关重点：孙瑜军较弱，但要尽量抵抗。孙权留一部分人马守江陵，其他人攻击刘备，无须支援孙瑜军。

第二十一关　抵曹丕

胜利条件：曹丕退。

失败条件：襄阳失守。

在诸葛亮的调和下，孙刘两家重新结盟。曹丕见状，亲领大军，杀奔东吴，东吴人民上下一心，共抗曹军。曹丕久攻不下，加上水土不服，只得撤军。

宝物：巨威剑、招魂珠、飞燕靴、藤甲铠、红霓驹。

过关重点：上方的木桥十分重要，因为它是通往襄阳的必经之道，守住木桥，此关可过。本关朱失、孙韶和丁奉自动加入。

即帝位

公元 222 年，东吴文武百官见时机成熟，劝孙权即位称帝，孙权便正式登基，同时准备统一全国。

第二十二关　伐西蜀

胜利条件：攻进成都城门。

失败条件：孙权战死。

孙权率兵先攻打较弱的西蜀。来到成都附近，见到孔明所设的三座怪阵。孙权在涪城遇到诸葛亮的岳父，得知破阵之法。破了绵竹关前的迷宫阵，有人送与孙权两本祖传的奇书《天命之书》与《六甲天书》。破绝地阵后攻进雒城，破八卦阵后，孙权攻进了成都城内。

宝物：乌神驹、天罡盔、天将护手、强杀珀、红霓驹、藤甲铠。

过关重点：孔明发明的连弩弓威力较大，应快速通过。

第二十三关　破蜀郡

胜利条件：攻入成都宫殿。

失败条件：孙权战死。

孙权攻入成都城内，与满城的蜀军展开巷战，一鼓作气攻入了成都宫殿，见到蜀主刘禅。

宝物：重战马、强体佩、九转丹、破邪铠、强杀珀、天罡盔、强化丹。

过关重点：此关敌人众多，应多用计谋，不要硬拼。并且多利用阵法，向前一直冲进入成都宫殿。

第二十四关　灭蜀汉

胜利条件：杀死刘禅。

失败条件：孙权战死。

孙权冲入成都宫殿，只见刘禅正坐在宝座之上，孔明在一旁辅佐。各地方的大将也集中于此。孙权横枪直奔刘禅，吴军随后杀上，终于消灭了蜀国。孔明自愧先帝，自杀而亡。西蜀被吞并了。

宝物：灌顶丹、元复丹、护体珞、藤甲铠、神行靴、觉醒丹、天将护手、金钟宣。

过关重点：诸葛亮的计谋较厉害，不要与他周旋，快速将其消灭。

第二十五关　伐曹丕

胜利条件：攻进许昌城门。

失败条件：孙权战死。

孙权灭了蜀汉后，又带领吴军进攻魏国。魏国在国都许昌附近设了八卦阵与杂木阵（破阵法见刘备篇），在延津城得知颖川城有人能破此阵。破陈留城、颖川城后在酸枣村有人送与孙权宝书《羽衣之书》。来到颖川城果见一奇人，此人教给孙权破阵之法。破河南城后，运用此法，很快就突破了二阵，吴军杀入许昌城内。

宝物：火神之书、天将护手、觉醒丹、红霓驹、强化丹、天罡盔、项羽护手、招魂珠。

过关重点：此关是最后能买回恢复道具的地方。要大量购置恢复道具，

为以后的关卡作准备。

第二十六关　破许昌

胜利条件：攻入许昌宫殿。

失败条件：孙权战死。

吴军犹如猛虎下山，很快就攻入了许昌宫殿。

宝物：不知木瓔、奇异护手、天罡盔、激石之书、招魂珠×2、飞燕靴、藤甲铠、孟德新书。

过关重点：此处是最后一个练级之所，实力较弱的人可好好练级，实力较强则可直接攻入许昌宫殿。

第二十七关　灭曹魏

胜利条件：杀死曹丕。

失败条件：孙权战死。

许昌宫殿内全是魏国的精英，孙权挥师杀入。魏军经不起吴军潮水般的进攻，最后只得投降，曹丕被杀，其领土全归于东吴。三分天下终于结束了，孙权当上了皇帝。

宝物：大救丹、强化丹、藤甲铠、九转丹、元复丹×3、气爽丹、招魂珠。

过关重点：尽量给每个人配备招魂珠，以便在战死之后还能活过来一次。

孙权当上了皇帝，文有周瑜，武有吕蒙，人民平和，天下一统。

游戏虫手记

1. 五大阵法破解

(1) 树林阵法：找出最短的路径。

(2) 绝地阵法：红色是1，绿色是2，蓝色是3，紫色是4，代表旗帜附近人格的数字，将他的数字加起来，如果是1，2，4就不可以走。

(3) 杂木阵法：大树是8格内，中林是上、下、左、右；小树是斜方向，活树为可通过，死树则不可通过，但两死树中则不可通过，中有一活树即可通过。

(4) 乱石阵法：不论上下左右，上下或左右两堆石堆中的石头数加起来超过6颗便可通过，墙壁算是6颗。

(5) 八卦阵：缺一、三数才是负，一样正负得正，跟杂木阵法很相似，算是上述两种阵法的综合体，实际也不算太难。

2. 秘技

在游戏中输入"TAIJYI-LIUYUMIN"启动秘技，这时可听到一声音效，以后可按以下键得到相应的秘技：

C：光标下的人物死亡。

M：用鼠标指人，按 M，移动到想去的地方后再按 M，可瞬间移动。

-：光标下的我方人物降一级。

+：光标下的我方人物升一级。

*：光标下的敌人战斗力减一半。

.：回合数加 1。

,：回合数减 1。

Ctrl+A：我方行动过的人物可再次行动。

Ctrl+C：每回合结束后我方全体全部属性恢复，并增加攻击力。

Ctrl+D：敌方全体死亡。

Ctrl+F：显示地图框格。

Ctrl+G：光标下的人物死亡。

Ctrl+K：敌方全体战斗力变成 2。

Ctrl+O：进入下一关。

Ctrl+R：我方全体谋略值、体力、战斗力加到 99。

Ctrl+U：我方全体经验为 99。

Ctrl+V：显示地图元件是否可通行。

Ctrl+Z：我方全体提升装备（依等级定）。

3. 破解阵式秘技

在游戏中输入"BREAK-TROOP"启动破解阵式秘技，进入阵后再出来或按"9"即可破除阵式。

幽　魂

Phantasmagoria　★

推出时间：1996 年
出品发行：Sierra On－Line 公司
别　　名：　/
游戏类型：冒险类

□□评价：

游戏容量共有 7CD。由该公司经典系列《国王密使》的女制片人罗伯塔·威廉斯（Roberta Williams）构思而作。这是一款由真人演出的成人级的惊险游戏，称为互动电影。为此 Sierra 公司耗资 400 多万建造专用的摄影棚，聘请 20 位演员来参与演出，并请好莱坞资深导演彼得·麦里斯亲自掌镜。阵容极为强大。

故事背景

故事讲的是专业摄影师唐·龙登（Don Gordon）与作家艾德里安娜（Adrienne）这对佳偶来到卡诺先生的美丽庄园，两人不经意间唤醒了埋伏在这个孤岛上的庄园里的幽魂，原本详和的人、事、物都开始变化，幽魂正逐渐控制唐的心灵和肉体。艾德里安娜为解开幽魂之谜，必须找出释放幽魂的人。由于唐暂时无法恢复正常，艾德里安娜只得单独与幽魂对抗，并解开许多诡异的谜题。

游戏攻略

10 月 16 日　星期日　早 9 点

艾德里安娜正在冲泡着咖啡，她的丈夫唐打着哈欠走了进来，昨天晚上因为搬进新家而老作恶梦，艾德里安娜老觉得这间屋子有点怪。唐说这是房间的装饰风格过于艺术的缘故。艾德里安娜想把打包的东西整理出来。唐则

想把二楼那间房间整理一下用作冲洗暗房。木桌上面摆着一个纸盒子，艾德里安娜打开来，里面放的是唐在圣诞夜送给她的一个小雪人，两人互相调侃一番后，便各自做他们的事情。

艾德里安娜打开靠墙的木柜，里头放的是日常小用品，她顺手拿起里头的一盒火柴。注意到木桌旁边有一扇木门，里头漆黑一团，她打开右上方的吊灯后，发现是存放餐具的小隔间。地上放着一张做工细致的踏垫，不禁用手摸了一下，感到下面好像有东西，掀开踏垫看到有扇通往地下室的暗门，但艾德里安娜怎么拉也拉不开。

来到餐厅，餐厅摆放着古老的木制坐椅和大餐桌。餐桌的尽头挂着一面大镜子，艾德里安娜对着镜子整理一番仪容。壁炉的火焰熊熊地燃烧着，一旁摆着拢火的铁钳，艾德里安娜用它撬开餐具室的那扇暗门，于是拿起那只铁钳走到餐具室，用铁钳将暗门撬开一个缝隙，然后将门拉开。取出火柴点着火，眼前有一道通往底下的石阶。眼看着火焰就要熄灭，她取出另一支火柴点亮了左方墙壁的油灯。这里是一个储酒室。巨大木桶落满了厚厚的灰尘。艾德里安娜在地上拿起一把铁锤后回到楼上。

经由餐厅来到客厅，小猫史班斯正在壁炉一旁的沙发上打盹。艾德里安娜拾起地毯上的报纸。客厅的一角摆着钢琴，上紧发条后能自动演奏出音乐来。钢琴右面有个柜子，里面整齐地排列着各种各样的美酒，爱德林顺手拿起其中最小的一瓶酒。

客厅当中有条往里走的小走廊。走廊尽头的那扇门打不开，还有一扇门也打不开。艾德里安娜想是否少交了钥匙。巨宅大门一旁摆着古老的算命机，艾德里安娜取起退币口的硬币再投进去，结果打开纸签一看却是警告“邪恶会再度出现”。

沿着楼梯上二楼，右边第一间房是玛丽（Marie）的睡房。在柜子上得到一副吉普赛纸牌。在窗前的化妆台抽屉中找到一封信，信是玛丽写给情人加斯顿（Gaston）的，信中谈到她对她丈夫的恐惧，希望她的守护天使能保护她。

进入左方的房间，这里是庄园前主人卡诺（Carno）的房间。房间中化妆桌上有个珠宝盒，里面有个红戒指。一旁橱柜中有个装着 3 支香烟的铁盒。艾德里安娜躺在黑色床铺上，突然间有几支怪手从床底下伸出来，抓住艾德里安娜的身体。她大叫起来，怪手也消失了。唐闻声进来，没有看到什么，

安慰了她一番就走了。艾德里安娜跑到走廊尽头左方房间找唐，唐正站在洗手台前，一分心割伤了手指，唐让艾德里安娜将扳手递给他，将水龙头打开试试，唐说还需再修一会儿。艾德里安娜就到隔壁的收藏室，里头有许多稀奇古怪的东西，当艾德里安娜碰到木制的椅子时却被电了一下。旁边的电唱机是坏的。

从右面的楼梯来到三楼，右边是婴儿室。艾德里安娜拿下白色衣柜顶上的小熊玩具，玩具的头却掉了下来，把头装回去。来到婴儿床前，想掸掉床上的灰尘却好像总也掸不掉。走廊尽头是个圆形大房间，房间内长沙发旁边的桌子上放着一个不明用途的物品，黑色方盒的上面顶着一根透明的玻璃柱，房间另外一角整齐地放着作画的工具和颜料，地上摆着的是利奥诺拉(Leonora)画的画。大画架上摆的是一幅未完成的画。对面房间是唐与她的寝室，笔记本电脑正开着。她记得已经把它给关掉了，也许是记错了，便把电脑关掉。

艾德里安娜决定到附近的尼玻温塞镇走走。今天是星期日，大多数商店都没有营业。艾德里安娜看到房屋中介公司还开着，于是进去找营业员鲍伯。艾德里安娜问鲍伯是否把所有的钥匙都给了唐，鲍伯坚持已经交出所有的钥匙。她怀疑地打开档案柜一看，发现里头还有一把大钥匙。

回到家中，艾德里安娜用那把大钥匙打开走廊尽头的门。里面是个很大的书房，书架上的书谈论的都是恶魔和死亡。书架旁边是个废置已久的壁炉。艾德里安娜抬头观察之时，无意弄掉了墙上的砖块，透过空隙一看，里头好像是个小教堂。

大书桌上摆着一本杂志，里头有一篇在1997年报导的关于卡诺在伦敦埃及剧院的一场魔术表演。房间另一头的小桌子里有封卡诺的亲笔信函，谈到发现一本相当珍奇的魔法书。艾德里安娜拿起放在桌角的小雕像，再仔细一看是把拆信的小刀。她用这把拆信刀把墙上的缝隙挖大，取下了一块砖头，挖出一个可以出入的洞口。

进入洞口，来到小教堂。教堂的桌上放着一本厚厚的书，艾德里安娜把书放在旁边的架子上，打开书本的扣子翻开一看，原来是一本卡诺的家谱。此时原来压在书本下边的铁盒子锁轴忽然往旁边移动，扣住锁孔的铁片也就掉了下来。艾德里安娜捡起地上的铁片，但放不回去，她好奇地打开了铁盒，此时一束绿光从盒中射出，飞向二楼的房间，接着就听到唐的惨叫。

赶忙回到二楼，发现唐倒在洗手台旁边的地上。唐说有个光亮的物体朝他的头撞了过来，幸好没有受伤。此时洗手台已经修好，唐决定先到三楼休息一下，再下来吃晚饭。

10 月 17 日　星期一　早上 10 点

艾德里安娜正在用笔记本电脑写稿件，唐生气地走了进来，责问她为什么没有买清洁剂（Drain Cleaner）回来。艾德里安娜说不晓得有这种事，唐说他已说过多回，便怒气冲冲地走开。

艾德里安娜无端受到指责，满肚子不高兴，她关上电脑，翻翻抽屉，拿了一张五元钞票，然后回二楼找唐。艾德里安娜问唐在里面干什么，唐只说没干什么，便要她走开。艾德里安娜刚下了楼梯，就听见音乐声响起，她回到二楼收藏室，原来是留声机正在播放唱片。艾德里安娜很是奇怪，昨天还坏的留声机居然发出声音。她关掉留声机后离开。

走到大门前的圆形花园，旁边有个像马厩的石屋，但是无法开门。艾德里安娜便穿过铁栏杆小门，走过铁桥来到对岸。前方小路尽头有个小小的石头建筑，好像是个地窖，不过让铁门挡住了去路。地窖旁边有条通往山崖的小路，由于两边山丘中间的间隔过大，艾德里安娜跳下过去，便沿着原路走回铁桥头。再往旁边步行到另外一座较为简陋的铁桥，在对岸桥头的不远处就是通往家中餐厅一旁的后门。

艾德里安娜来到尼坡温塞镇的杂货店买清洁剂，看到商店后头有免费骨头可以拿取，便拿了一根。艾德里安娜询问有没有清洁剂可买，老板哈维（Harve）转身拿了一瓶，并提醒用时要小心避免灼伤。艾德里安娜拿出 5 元钱给老板，从哈维手中接过找的零钱，放进旁边的捐款箱。哈维告诉艾德里安娜一些关于卡诺维治庄园的事，还说庄园现在还残留着卡诺这位魔幻师的心，即使已经过去一百多年，还是不断发生奇怪的事。但详细的情况哈维也不是很清楚。镇上有位马尔科姆（Malcolm）的老人，已经有一百多岁了，当年曾和卡诺一起住在庄园里，他应该知道一些事情吧。

艾德里安娜走进古董店，老板娘露（Lou）正在和客人打电话。艾德里安娜便到玻璃橱窗里看那个精致的十字架。老板娘说这个十字架是 19 世纪初的东西，只售 2200 元。露刚搬来不久，听说艾德里安娜是写恐怖小说的作家，便要了份亲笔签名。露说住在镇外木桥边的马尔科姆是个很奇怪的人，几个月都难得见到他一回。镇上许多人称他巫师，要想见到他是很难的，因为有

马尔科姆的护士艾瑟尔阻挡，马尔科姆也不喜欢会客。

艾德里安娜来到木桥边，看到不远处果然有幢房屋，刚靠近大门就出现一只大狗狂吠。艾德里安娜打开木门旁的信箱，看了看里头的一封信，原来屋主是马尔科姆。艾德里安娜拿出在杂货店得到的骨头，将大狗引到一边，上前敲了敲大门，艾瑟尔（Ethel）出来开门。艾德里安娜向艾瑟尔表示她刚搬到卡诺维治庄园，听说马尔科姆年轻时曾和卡诺住在一起，想找他请教一些问题。但艾瑟尔不想让马尔科姆受太多的惊吓，便拒绝了艾德里安娜。

艾德里安娜回到家中。发现马厩的门被打开了，她走了进去，听到一些微小的声音，便大声问有人没有，当她走到马房时，小猫史班斯跳到她怀中，吓了她一跳。马厩左方火炉旁整齐摆放着水壶、平底锅和铲子。她正纳闷之时，唐从后面拍拍她的肩膀，她说她只是到处看看而已。唐看到那些餐具非常生气，他觉得这仓库还有人居住，生气地把地上的餐具踢得乱七八糟后就走开了。

艾德里安娜回到大厅，上二楼把清洁剂交给暗室中的唐，唐打开原来上锁的大门，拿起手中的清洁剂后，便让她离开，不要理他。唐的冷漠让艾德里安娜很难过。

10 月 20 日　星期四　中午 12 点 30 分

艾德里安娜与唐坐在外头草地上吃野餐。唐说工作还没有做完，对她的安慰也没有好气，唐觉得头很疼，想回房休息。艾德里安娜便收拾餐具，在收拾红地毯的时候，发现前方的大树后好像有人，但她还是决定先上楼看看唐的病情。唐将毛巾敷在额头上躺着，对她的关心很是不耐烦，这使艾德里安娜感到很委曲。

艾德里安娜来到大树前张望，一位大个子男子抓住她的手，这个男子名叫塞鲁斯（Cyrus），他母亲哈莉特（Harriett）在马厩里遇到困难，请艾德里安娜前去帮忙。艾德里安娜便来到马厩，马房的天花板破了一个洞，哈莉特卡在中间动弹不得。艾德里安娜便爬上楼梯来到上屋，拿起旁边的长柄叉，将墙壁上挂着绳子的滑轮架钩了过来，再用钩子一端勾住哈莉特的腰，再请塞鲁斯握住另一端，缓慢地拉下，终于救出哈莉特。艾德里安娜看看脚下的破洞，发现底部有根突出的铁钉，便用铁锤把铁钉拔了出来。

哈莉特对发生这样的事表示歉意。艾德里安娜说这是私人的地方，请他们离开。哈莉特说她和塞鲁斯可以帮上忙，而且他们现在也无处可去。艾德

里安娜便答应留下他们。哈莉特高兴地握着艾德里安娜的右手，无意间看到她的生命线极长，但是中间有条奇怪的线穿了过去，她说这并没有什么特殊的意义。艾德里安娜把那副吉普赛牌送给哈莉特，哈莉特准备有空给艾德里安娜算命。

艾德里安娜上楼，想看看唐的情况，但没有见到他，敲二楼的暗房的门也没有反应。她的电脑又被打开了，屏幕上写着“你有危险”的字样。她不高兴地合上笔记本电脑，经过三楼楼梯口时，听到婴儿声，声音来自婴儿床。便进了婴儿室。看见婴儿床边摇椅自己动了起来，并传出摇篮曲，但很快就都恢复了正常，吓得艾德里安娜急忙跑出房间。

婴儿房旁边有扇打不开的门，从钥匙孔往里看，看到有把钥匙插在钥匙孔的另一端，打开报纸从门缝底下塞过去，拿出铁钉从拥掉插在钥匙孔中的钥匙，再将报纸连同钥匙拉出。用这把钥匙打开这扇紧闭的大门。

楼梯旁边有一间大门粗糙的木制房间，艾德里安娜想法把它打开。这里有个小小的楼阁，柜子上头有本描写吸血鬼的红色封皮的书，打开一看有写着送给马尔科姆的字样。窗外不远有栋透明的温室，因为处于山谷的另一边，艾德里安娜以前没有看到。

到镇上采购物品，经过房屋中介公司不免又抱怨一顿，鲍伯不认为艾德里安娜说的是人人认为古怪万分的房屋，他说唐知道它有多好，还说唐让电话公司的人去装电话。

再来到古董店，露对卡诺维治庄园有浓厚的兴趣，尤其是那颗残留的卡诺的心。艾德里安娜说她不相信鬼魂，那里发生的意外事件只是人们不小心而已，露劝艾德里安娜还是小心为好。

来到马尔科姆家，向艾瑟尔拿出那本红色封皮的书说明来意，便见到马尔科姆。马尔科姆只问庄园最近都好吗。听到庄园都好后，马尔科姆便以疲倦为由请她离开。

从镇上回来，唐急急忙忙地跑了过来，问一天跑到哪里去了，艾德里安娜说在附近走走。艾德里安娜反过来问唐一整天都干了什么，他转身就走。看来唐的脾气已经和以前大不相同。

10月21日　星期五　上午7点

早起的艾德里安娜正在化妆室梳理头发，唐从后面靠了过来，帮她梳头发。艾德里安娜被这种亲密友好的动作所感化，两人便在墙角热吻起来，但

唐的动作有些野兽化，她不禁推开唐，哭了起来。唐并不意外，微笑着走了出去。艾德里安娜哭了一阵便走出寝室，看到画室那幅未完成的画又比先前多画了一些。上前摸了一下画布，颜料还没有干。不知是不是唐画的。

走上二楼，来到卡诺的房间，看见化妆台上有个闪亮的东西，上前一看是个心形项链。这时耳边听到卡诺与玛丽争吵的声音，当他们争吵完后，项链却消失了。

艾德里安娜走下楼去，见到哈莉特，吩咐她整理一些地方，并问她知道不知道温室的事，她说塞鲁斯应该知道吧。哈莉特跟艾德里安娜要了张报纸，准备擦东西用。

由餐厅的后门来到后花园，发现塞鲁斯在捉弄小猫史班斯，便让他不要碰那只猫。问到温室，塞鲁斯便带她去。按东、西北、西南、东南走，就会追上塞鲁斯。来到先前无法通过的山丘边，塞鲁斯一跳便跳了过去，但艾德里安娜不敢跳，他便跳了回来，把一旁的大枯树干推倒，成为一座独木桥。艾德里安娜走过树干来到河对岸，捡起前方地上的望远镜镜片，来到温室前，拿到望远镜，把刚捡过的镜片装了上去，往卡诺维治宅邸的屋顶一看，发现屋顶另外一边似乎还有一个房间存在。

艾德里安娜捡起温室地上放着一把小铲子，一看，却看到当年惨剧的幻影：卡诺正把小铲子插入她妻子的嘴中，不停地把泥土塞到她的嘴中，要她与花草相伴，这样把他妻子折磨至死。艾德里安娜害怕地扔掉手中的小铲子，跑出去大哭。一会儿再回到温室，又在一个花盆中看到卡诺妻子的头。吓得赶紧离开了这里。

艾德里安娜沿原路回去，走到转角处听到汽车发动机的声音，回到屋里一看，是装电话的工人麦克（Mike）来了。走进厨房看到哈莉特正擦洗餐具，见艾德里安娜来便放下手中的活，要帮她算算命。哈莉特说，她会面临两难的选择，而艾德里安娜获得帮助后会产生勇气和力量，最终会有终结和了断，好像要面对一场大战。艾德里安娜觉得这些推测有意思，但她不相信占卜。

艾德里安娜经过二楼的暗房，见到唐，他生气地要艾德里安娜把哈莉特赶走，然后砰的一声把门关上了。艾德里安娜来到楼顶查看密室，她敲敲墙壁的木板，发现后面是空的，就取出铁锤将其中一块长条木板撬了下来，然后用手和脚一一将木板都取了下来。木板墙后像是个储藏室。前方摆放着4个女人的画像，这应该是卡诺的4位妻子。镜子对面放着一个木架，木架旁

边的地板上摆着一口大木箱。打开大铁锁，箱子里头有日记、项链和胸针。日记的日期是1889年9月14日，写日记的人说她快要被卡诺逼疯了，卡诺无时无刻地监视着她。人们认为她女儿是意外淹死的，但她不这么看。卡诺从去年巡回旅行回来后变了很多，一定是发生了什么事。现在她只想在温室里专心地种点花草。艾德里安娜想这本日记应该是在温室所看到的那位受害者的。艾德里安娜拿起一旁的项链，打开看到一张很可爱的婴儿的画像。胸针上刻有漂亮的跳舞的人。这时她听到楼下有争吵的声音，便下楼来，看到唐正指责麦克是来勾引艾德里安娜的，艾德里安娜便赶紧让麦克先离开。

10月21日　星期五　晚上8点30分

艾德里安娜正躺在床上休息，觉得鲜血从额头上流了下来，吓得她起身摸脸，却又什么都没有。看看手表已是8点半了。转身一看电脑又被打开了，屏幕上尽是些不吉利的字眼。唐不知到哪里去了，敲敲二楼的暗室也没有反应。艾德里安娜正寻找唐，塞鲁斯急急忙忙地从大门跑了进来，说她母亲要她赶快到马厩去。

艾德里安娜来到马厩。里头吊了一块大红布，还有张铺了灰色花纹的圆桌。哈莉特正在召魂，艾德里安娜按哈莉特的指点，三人握住手，拉起个大圆圈。哈莉特念念有词，然后说他们正休假，突然哈莉特表情一变，张大的嘴缓缓流出绿色的粘液，吓得塞鲁斯拔腿就跑。艾德里安娜看到那团粘液缓缓变成人脸，并开口与艾德里安娜说话。他说他就是卡诺，因为当初打开进入黑暗的大门，恶魔才会出现。如今恶魔重获自由，要艾德里安娜去找巨龙，让巨龙引导她，将恶魔送回它原来的世界里。说完绿色的粘液顿时消失。哈莉特也醒来了，但不知刚才发生的事，但为首次召魂成功而高兴地去告诉跑掉的塞鲁斯。

艾德里安娜走进大门听到人声嘈杂，一会儿又无声无息。进入餐厅，看到尽头的大镜子似乎闪着光，走进一看，看到镜中出现幻影：卡诺走进餐厅，维多利亚正喝酒消愁，卡诺生气地把她从椅子上拉了起来，维多利亚将酒杯一洒，弄脏了卡诺的衣服。卡诺生气地抓住维多利亚的头发，拉她的头去撞桌子，结果原来放在桌上的酒瓶穿过维多利亚的左眼。这一切把艾德里安娜吓得急忙跑到厨房洗脸，想尽快平静下来。

艾德里安娜走到地下酒窖，听到女人的哭声，于是绕过前方的铁门到里边查看。里面空无一人，她不知道此时在她的背后正从地板伸出一只手来，

又很快缩了回去。艾德里安娜看到酒桶也闪着光，走进一看，看到维多利亚的尸体就藏在酒桶里头。艾德里安娜受不了这个惊吓，急忙跑回楼上。

回到出现过项链的那个房间，打开抽屉，发现铁盒里少了一支香烟。走到储藏室，墙上的镜子也发着光。仔细一看，镜子里又出现幻影。看到一个女子被绑在椅子上，嘴里塞着一个大漏斗，卡诺端着血红的内脏走了过来，将内脏放入漏斗，并用木棒捅，一会儿就把这女子折磨死了。

艾德里安娜想到楼顶储藏室也有面镜子，便上楼去看。这面镜子果然也发着光，然后可以看到卡诺将她妻子绑在H型的木架上，头部用木板固定住，卡诺用红布塞住她的嘴巴，抱怨她只会说话，便转动她头顶上的齿轮，将她的脖子给扭断了。艾德里安娜吓得赶紧冲出房外。

艾德里安娜来到画室里头，画室中央的圆桌原来并没有东西，现在摆放着顶着玻璃方柱的黑盒子。艾德里安娜弄开盒子，打开开关，原来这是一盏灯，卡诺所说的巨龙图象清楚地映在前方的墙壁上。艾德里安娜走上前摸摸墙上，摸到一个隐密的开关，按下后出现一道秘门。走进秘门是条秘密通道，转动手轮来到下一层，发现前面的墙壁有个开关，扳下开关后是玛丽的房间。她看了看便又回到秘道中，房间里有根烟蒂。转动手轮来到下一层，眼前有三条叉路。左边的叉路是条死路。右边的叉路中，墙壁上有个洞，打开一看外头是教堂，按下门的开关走了出来。看到桌子上的铁盒子，才想到那天并没有来得及看，此时打开，里头放了一本拉丁文的古书，看不太懂。对面的墙壁也有道暗门，按下开关后，发现是一条直通到底的秘道。走到最后，来到存放棺林的家族墓园。

艾德里安娜一眼就看到卡诺的棺木。其他的棺木分别存放着玛丽、里贾纳（Regina)、利奥诺拉与索菲亚（Sofia）的遗体。月光由前方射入，照亮了整个墓园。艾德里安娜上楼梯一看，正是以前无法进入的地窖的里头。

顺原路回到岔路口，顺着没有走过的叉路往前走，开门一看是个小剧场。走上舞台，中央摆放着断头椅。舞台后墙上贴着卡诺打开神秘之门的广告。打开化妆台旁边的衣柜，发现衣柜上层的帽子旁边有张照片。取下照片，照片背后写着“卡诺与马尔科姆，1897年”等字样。正面是马尔科姆与卡诺的合影。这时见到卡诺的脸渐渐变成枯骨，然后又恢复原状。

秘密通道的门被关上了，艾德里安娜只有想办法从剧院的大门走出去，转了半天门锁也不起作用，原来有根门栓将门给栓住了。艾德里安娜打开大

门走进客厅，发现唐喝醉了，倒在火炉旁的沙发上。她拾起酒瓶，叫唐叫不醒，生气地将酒瓶放在椅子上，便一人回去睡觉了。

10月22日　星期六　早上9点20分

艾德里安娜起床后，便到楼下看唐。唐已清醒地坐在沙发上，她便向唐建议离开这栋房子，唐为此发起脾气，头也不回地走开了。艾德里安娜发现沙发上多一条红色丝带，这是小猫史班斯的，原来小猫被唐给弄死了。这时电铃声响起，唐出来一看是装电话的麦克，便又气冲冲地上楼。艾德里安娜含泪将红色的丝带丢进火炉里，真搞不明白唐为什么这么对待小猫。

艾德里安娜经过玛丽的房间，又看见化妆台的镜子发着光，然后看到卡诺那张被烧得满是血的脸。而玛丽正与加斯顿拥抱热吻。加斯顿让玛丽先到外头等一下，他整理完东西就过去。正当加斯顿坐在柜子旁的椅子上，手里拿着那本拉丁文的书正要阅读时，卡诺忽然打开暗门现身，将加斯顿拉到秘密通道里。艾德里安娜走出房门后，还听到玛丽正在楼下叫加斯顿呢，她还不知道加斯顿已经出事了。艾德里安娜往楼下看了看，却没有看到幻影。经过暗房里，听到里头声音嘈杂，敲敲门唐连开都不开。艾德里安娜回到寝室，看到电脑被砸烂了，心里十分气闷。

再度进入秘密通道，发现通道里多了个酒瓶子，昨天发觉少了一瓶酒，不知是不是唐发现这条通道了。来到剧院，看到舞台左边多了个好像会动的东西，原先好像有块布盖着的。艾德里安娜走到舞台的左方，原来这是个古老的奇幻影片机器，她转动旁边的转轴，影片便一格格地动了起来，看到玛丽正在用铁钉固定住椅子，卡诺进来问她干什么，她回答检查装置而已，卡诺在主持人介绍完毕后出场，取下红色的披风坐在椅子上，玛丽用头罩罩住他的脸，再从加斯顿手中接过火把，点着卡诺头上的披风。卡诺拼命想跑，因椅子被动过手脚，因此他未能逃脱。玛丽毫不留情地往卡诺脸上劈去。

艾德里安娜吓得出了秘道，来到马厩，见到哈莉特与塞鲁斯正在收拾东西，原来是唐威胁让他们离开。艾德里安娜劝他们留下来，但哈莉特觉得这栋房子有股邪恶力量，非要离开不可，并且也劝艾德里安娜离开。

艾德里安娜驱车来到尼玻温塞镇，将卡诺与马尔科姆合影的照片拿出给艾瑟尔，要求见见马尔科姆。艾瑟尔拿着照片进去一会儿便让艾德里安娜进去。马尔科姆坐着轮椅向艾德里安娜靠了过来，请她坐下。马尔科姆已预见到艾德里安娜一定看到什么幻影，因为邪恶又回来了。艾德里安娜想起唐，

不知唐的改变是否是这个原因。马尔科姆讲述了当年的惨剧，原来卡诺自从找到一本魔法书后，性格开始变得邪恶，使他先后杀死几个妻子和女儿。卡诺被杀后，恶魔被锁在教堂内的木盒子里。艾德里安娜明白由于自己不小心把恶魔放了出来，现在正占据着唐的身体，便询问有没有什么补救的办法。马尔科姆说只要让它回到那本书里去就行了，但他吃不准能否救唐。马尔科姆说要找到恶魔之书、圣洁十字架和汉摩拉比之石，再加上圣贤之血，然后拿着那本书按书上所说的依序进行就可以了。

离开马尔科姆的家，来到古董店，露拉着她到展柜边，翻开一本发黄的剪贴本，说这些剪报是她 4 年前过世的母亲所整理的，艾德里安娜可在此自由翻阅。通过这些剪报，她把发生的事串联在一起。离开时拿出从顶楼储藏室里找到的胸针，换了露的十字架。

回到家中，麦克说电话已经装好，试了一下果真没有问题。艾德里安娜对唐的行为表示道歉。麦克说了声没什么便拿着工具箱走出大门，没有想到在大门处遭到唐的袭击。他一边拼命砍着麦克的身体，一边大笑着。

10 月 22 日　星期六　下午 3 点 30 分

艾德里安娜在房间里收拾衣物，准备离开这里，看到床前小桌上她与唐的合影，她想不能自己一走了之，要想法救唐才行。

经过婴儿室，发现原本挂在墙上的有婴儿照片的镜框被打破了，玻璃碎片掉得满地都是，顺手拾起一块。来到剧院，走到舞台上，发现地上有件白衬衫，里面有唐在圣诞节送给她的小雪人，唐肯定刚来过这里，她来到教堂中，铁盒已经不见了。来到二楼暗房中，里头的红色灯光让人感到不舒服。打开天花板上的灯，墙上贴着的都是她的照片，都被人用刀从脖子处裁成两截。这时唐悄悄地开灯出现，问艾德里安娜喜欢他的工作吗。艾德里安娜吓得转身要跑，立刻被唐抓住。艾德里安娜拿起一旁的清洁剂朝唐脸上喷去，唐大叫着松开了手，艾德里安娜便拿起桌上方的那本拉丁文的书要走，结果还是被唐抓住。

艾德里安娜被架到剧场的断头椅上，唐正准备把她绑在椅子上。她赶紧拿出小雪人给唐看，唐一时间恢复了理智，艾德里安娜赶忙扳下断头椅左边的开关，铡刀劈在唐的背部，直透到胸前。艾德里安娜一边哭一边解下手脚的铁环，跪在唐的尸体面前大哭。这时发生强裂震动，一团绿色雾气将唐的尸体拖到舞台的地板底下，恶魔现出了原形，艾德里安娜赶紧通过暗门来到

秘道里。刚才的震动使通道被落石堵住，原先无法通过的左边的通道也因此露出一条埋在墙中的水管。艾德里安娜用双手攀过水管，拼命向前走，恶魔也很快跟了过来。通道的尽头是扇木门，但她怎么也打不开，眼看恶魔就要飞扑过来之时，木门终于打开了，冲过木门，回头把门迅速关上，并用横木卡住木门。艾德里安娜顺着石台阶来到一座圆型祭坛，中间是张方形的石桌，艾德里安娜取出书打开放在桌上，开始阅读里头的内容，并按照书中指示行事。先用拼音的方式解读内文，首先看到书本右页有个圆圈，要求将一块三角玉石放在上面，艾德里安娜看到前方一具尸体手中正握着这种三角玉石，便取了过来，压在书本上面。然后用玻璃碎片割破手指，滴下的鲜血与玉石有了反应，并很快消失了。最后她手中紧握十字架，按书中所说的念动咒语，十字架被吸入书中，这时恶魔已出现在艾德里安娜的身后，正要攻击她时却被吸入书本之中。

艾德里安娜终于战胜恶魔，但也失去了心爱的丈夫。艾德里安娜离开了卡诺维治庄园，庄园依然处于黑夜的深处，恶梦真的结束了吗？

游戏虫手记

游戏中并非一定要按照攻略进行，也有其他的方法解决问题，如：

（1）取钥匙孔中的钥匙时，也可以用铁钉捅下钥匙，然后用打开储酒室暗门的铁钳将钥匙勾出来。

（2）如果不是拿胸针换十字架，可以到墓园的棺木找到另一个十字架，但在祭坛处则用的是胸针割破手指。

（3）大厅正门右边放了一台古老的算命机，每天都会对艾德里安娜所做的事提一些提示。画面左下角有个椭圆标志，在玩到没有头绪时，点一下这个标志，也会得到一些提示。

雷神之锤Ⅱ

Quake Ⅱ　★

推出时间：1997年12月
出品发行：id Software公司
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演动作类

□□评价：

从《QUAKE》到《QUAKE 2》一直是电脑游戏史上的一个奇迹。从来没有哪一个游戏象QUAKE这样，一旦推出以后就会立刻在全世界的玩家中形成一个“QUAKE的社会”，大家一起来培育它，发展它，并且在里面生活。《QUAKE2》继承了一代中所有的优点，同时再改掉了《QUAKE》中一大堆的毛病，id Software实现了它的诺言。

《QUAKE2》中的场景设计显然比一代中丰富了许多。由于游戏中的故事背景是发生的外星人巨大的太空堡垒中，这就给了制作者极大的发挥想象力的空间。特别是游戏进行到后面部分，场景瑰丽壮观。你可以从窗户中看到外面赤红的天空下雄伟的外星城市。开始的时候，游戏的天空是暗赤色，到了最后几关中已经完全变为流动着巨大星球和殒石的太空，在这样的天空下博杀外星人的时候，会使你觉得自己很伟大，游戏中有很多外星人巨大的防御和通讯装置，发射出很粗的激光束。

和一代一样，《QUAKE2》中只有音效没有音乐，但是二代中的音效更带劲。比如，但同样的4号枪（可以都称之为冲锋枪），开火时的响动就脆得多；同样的6号枪（榴弹），发射时的“嗵”

的一声的确更浑厚，而且还带有弹壳掉在地上的声音。不过应该说，二代在音效上的进步仍不如画面上的改进。

《QUAKE2》中的武器系统从两方面得到了优化。首先是游戏中加进了 9 号枪（就是大家俗称的那把著名的“漩涡枪”）和 0 号枪（BFG)。应该承认的是这两种武器的设计是很有创意的。漩涡枪是单点单发攻击武器，据说发射出的具有放射性的铀碎片，威力强大。它的优点在于其穿透性，比方说，有几个敌人站在一条直线上的时候，那么沿着这条直线来上这么一下子，几乎所有的敌人都会同时被射中，因为那道漩涡会穿透第一、第二、第三、第……个敌人，毫无阻碍地一路向前射过去。至于 BFG，虽然粗看起来和 DOOM2 中的 7 号枪一样，一发就是一大堆，但是它的杀伤面积更广，而且准确度更高，因为它发射的光团射到墙上后会再发出很多道激光，自动跟踪敌人，完全是百发百中，而且可以同时攻击很多个敌人。id Software 公司在介绍 BFG 的时候很有黑色幽默：这是一把重新定义“壁画”的武器，朝有一大堆敌人的屋子里来上这么一下子，然后再进去看看墙上的那些“美丽的图案”……这使笔者想起了在《QUAKE》中介绍 8 号枪（雷电枪）的时候的说法：电光射在敌人身上，鲜血象玫瑰花般盛开一样，这是变态还是幽默呢？

《QUAKE2》中的武器“质量”也有了显著提高。首先是外形上给人的第一感极棒。枪的位置从屏幕中央移到了右方，并且多了只手来拿着。这只手并不是机器人的手，所以拿着武器的时候会微微晃动。另外武器的形状都很“大”，大到所有的武器除了一号枪之外都象是尊炮。如果你用榴弹发射器或者是火箭发射器的话，每发射一枚就会立刻由送弹器自动推进一枚炮弹，感觉极爽。另外一点是武器的真实性。4 号枪（冲锋枪）由于枪身很轻，所以在连续发射的时候会由于后坐力而使枪身向上抬，因此在使用的时候要注意把枪身压住。5 号枪（7 个筒的机关枪）虽然没有这个问题，但

是它在按住扳机之后要有一段“发动”的时间枪身才开始旋转，而在你开扳机后又有一段“惯性”的时间才能使转筒停下来。总之，笔者觉得用《QUAKE2》中的武器进行战斗实在是一种享受。

关卡的设计是《QUAKE2》比一代中真正有革命性进步的地方之一。记得原来有不止一个玩家说过，《QUAKE》中的单人游戏模式设计得并不成功，当然原因很多，但是关卡的单调显然是原因之一。《QUAKE2》中的各个关卡不再是单独的和单线的，它们相互之间都联系紧密，事实上绝大多数的关卡都是相通的。有个朋友开玩笑说，只要你愿意可以从第一关杀到最后一关，而且还可以从最后一关再杀回第一关。这种说法虽然有些夸张，但是的确就是这么回事，在《QUAKE2》中不是你到了下一关后就再也回不到前一关去，事实上在很多时候你必须再回到前面一关去，而且还不止一次。在《QUAKE2》中的谜题成分明显加强了，有些地方让人想起《HEXEN Ⅱ》。举个例说，在某一关你需要去拿一张数据光碟，于是你还没有把这一关打完就已经从某个地方进到了下面一关，冲了一段路后找到了光碟，于是又回到前面一关，打开某个机关，于是出现了新的门冲进去，最后你又会从另外一个地方进到下一关去。

物品使用系统方面也变了个样子，变成《毁灭公爵》中的形式。拿到物品后它并不会马上产生作用，而是要你回车使用它后才会有效，这样显然要合理得多。更重要的是在多人联线对战的时候你可以把自己身上的东西扔到地上，让同伴得到——增加了联线时的交互性。这种物品系统的另一个好处是同一种东西你可以有几个。

《QUAKE2》中的敌人的 AI 比起一代中提高了，不过比起当初的测试版中的敌人还是要“弱智”一些，这对大家都是个好消息，否则大概很多玩家都会觉得自己变成了弱智。看来 idsoftwre 公司的设计人员还是把 AI 又调整了一下。但是《QUAKE2》中的

基本属性还是保持了下来：敌人不会再站在一个地方不动，他们会跑来跑去，有时会蹲下来躲你的子弹。另外就是有的机器人在盯着你追的时候盯得很紧，可以一直跟着你跑出很远。

在《QUAKE2》中玩家的个性可以得到更突出的体现。玩家们可以选择的样子可以使你眼花缭乱，你可以选择自己是男性或是女性，而且每种性别都有很多形态的“行头”让你选择。这还不够，由于《QUAKE2》良好的可扩展性（这一点后面会专门讲到），你可以轻松地把角色做成你想要的样子。笔者找了一些玩家们自己设计的角色样子，真是千奇百怪什么都有，在感叹玩家们的想象力的同时，有的模型真是让你哭笑不得，因为，如果我没看错的话——那个玩家冲到我面前的时候身上什么都没穿，手里还端着一把巨枪……

关于游戏的武器系统还有要补充的地方。《QUAKE2》中的武器系统增加了真实性，同时敌人更喜欢不停地来回移动，这两点对你在游戏中的技巧发挥提出了更高的要求。你必须打得更准，为此游戏中还专门给玩家提供了一个准星。事实上游戏中再也没有一代中的那种“自动瞄准系统”了，你没有瞄准时就是打不到人，所以当敌人比较远的时候就很容易浪费子弹。

《QUAKE2》中的一些技巧

1. 键盘的设定

在《QUAKE2》中玩家运用的技巧和一代基本上无太大差别。每一个 QUAKE 的老手都一定有自己所习惯的一套键盘设定（这里还包括了对于鼠标的设定）。最重要的有以下几点：首先是左平移和右平移两个键一定要分开，用两个手指控制，设在你很容易接触的地方，而且一定要达到心到指到的地步，绝对不能用 ALT 加左右键这样的控制方式，这样在对战时连自己是怎么死的都不知道。在你习惯了左右平移后，只要在平移的同时加上左右转向就可以达到旋转攻击的效果了：左平移加右转或是右平移加左转。

《QUAKE2》中新增加了一个“下蹲”键，这在对战中也是很有使用价值的动作。如果对手手里拿的是单点攻击武器。那么你向着他冲过去开火的时候，可以一边打一边蹲下，可以躲开他的子弹。当然这样并不是很长久的办法，因为他会很快调整射击角度的……但总是方法之一了。

由于0号枪的杀伤范围太大，而且又是百发百中，有的朋友在看到对手用0号枪向他发射时就感到不知所措。当然还是要跑的，一面拉开和对手的距离，同时再加上左右平移晃动，就是所谓“Z”字形逃法，因为那团光球的特性是距离越远威力会减弱，同时它发出的激光在来回跟踪你的同时威力又要进一步减弱，所以还是有很大的生还机会的!

另外要注意的一点是一定要把“OPTION”中的“Always Run (持续奔跑)”打开，这样你就不用老是要按住SHIFT键来加速了。

总结一下! 笔者在战斗的时候左手要负责这么几件事情：开火、左右平移、跳和蹲下，右手则只负责前进后退和左右转向。

如果你想成为真正的高手，那还是练习一下用鼠标加键盘吧。在WIN 95中缺省情况是不认识3键鼠标的中间那个键的。但是可以通过很多方法让WIN 95认识，比如修改注册表之类。具体方法有些麻烦，这里就不详述了。因为如果只有两个键的话鼠标的优势就不能充分发挥；一是转弯的时候极快；二是瞄准的时候很顺手。

2. 关于难度

其实除了新增的那个“下蹲”动作和射击的准确性要求更高以外，笔者觉得在《QUAKE2》的联线对战中的技巧和一代并无变化。倒是《QUAKE2》中的单人模式比一代有了极大进步，需要注意的地方也大不相同。其实在单人游戏中，怎样把敌人消灭掉反倒不是最重要的问题，更多的时候是你在地图中跑来转去，寻找某个开关或是进入下一关的道路。这种说法有一个前提条件，就是你开始游戏时选择的是“EASY”难度；如果你是选择的“HARD”

难度，那么怎样让自己活下来或是常常把所有子弹全部用光这样的问题就会经常遇到。不过在把难度提高后游戏中敌人的人工智能并无变化，变的是敌人的数量、瞄准你开枪的准确度和攻击力。

3. 物品说明

四倍火力（Quad）：这个没什么好说的，和一代中一样，只要用“[”、“]”选中后然后回车使用就行了。

榴弹（Grenades）：可以用6号枪发射，另外还可以直接用手投掷。

消声器（Silencer）：就是那个有点象弹夹的东西。使用它躲在角落里打敌人的时候是很难被发觉的！

无敌（Invincibility）：就是那个象长了翅膀的骷髅头的东西。要注意的是，使用了它之后敌人攻击你，虽然血不会减少但装甲还是要减少的，使用它躲在角落里打敌人的时候是很难被发觉的！

呼吸器（Rebreather）：就是那个象背心的东西，在水下给你提供氧气。注意只能是那种淡灰色的水。

生化防护衣（Environmental Suit）：有些象呼吸器，但是两边的背带没有那样长。穿上它可以防止你在污染水（Slime，青色的水）中受感染。

装甲（Armour）：有几种。除了一眼就能看出来是装甲的之外，还有一种红色的小片，它们可以增加额外的装甲。

子弹带（Ammo Bracelet）：交叉的两条带子，有了它你可以携带更多的弹药，对所有武器都适用。

《QUAKE2》的安装

有不少朋友问过，他们安装《QUAKE2》的时候游戏提示说需要英文的WIN 95，在中文的95下无法安装。首先要说明一点，我在安装时候并没有出现过这个问题，安装程序并没有说我用的是简体中文WIN95而拒绝安装，一切都很顺利。不过如果你真的遇到这个问题的话，这里还是介绍一个解决的办法吧：把Windows

95 中缺省的语言改成英文，这样即可安装，最后再把语言改回来就行。这个方法对于所有要求英文 WIN 95 才能安装的游戏或软件均适用：在 WIN95 中点击左下角的“开始”一点“运行”，输入 regedit。exe 并回车，双击 HYEY - LOCAL - MACHINE - 双击 SYSTEM - 双击 CURRENTCONTROLSET - 双击 CONTROL - 双击 NLS - 点击 LOCAL。这时右边就会出一大串数字和各国的语言。不用管它们，双击“（默认)”，把原来的数字 804（表示简体中文改成 409（表示美国英语））就行了。不过别忘安装完毕后再改回来哦！否则……

《QUAKE2》的联线对战

这是个有必要讨论的问题，因为在《QUAKE2》中的联线和一代中有很大不同。

先来看看在局域网中联线对战的情况。即使是在局域网中，你也无法通过最常用的 IPX 协议联线对战。在《QUAKE2》中要进行联线对战，必须安装 TCP/IP 协议。当然首先是要确定你的局域网络安装无误，就是说在 WIN 95 中的“网络邻居”上可以相互看见对方。然后你打开“控制面板”中的“网络”，从“添加”中选择“协议”，找到“Microsoft”中的 TCP/IP 协议，再点确定就行了，当然在这之前你要先把 WINDOWS95 的安装盘放到光驱里。……好了，把 TCP/IP 协议安装完成之后，还是在网络中点击 TCP/IP 协议，再点确定就行了，安装完成之后，还是在网络中点击 TCP/IP -〉网卡（笔者的机器上这一选项是 Ne200 compatible)，然后点击下面的“属性”，找到“IP 地址”一栏，在“指定 IP 地址”中输入一个古怪的 IP 地址，主要是不能和网上的真实 IP 地址相冲突，比如：150. 0. 0. 1 之类。然后在你的局域网中的其他电脑中的同样地方把最后一位依次加 1，比如：150. 0. 0. 2，150. 0. 0. 3……好了！重新启动你的电脑，进入 QUAKE2，在 Multiplayer Game 中选择新建一个 SERVER，然后其他人直接选

入就行了。杀吧！

必须说明的是，上面所说的方法仅仅是局域网对战的一种，另外还有很多其他的方法，比如通过 IE4.0 也可以达到同样作用等，这里就不一一介绍了。

如果你想到网上去和来自全球的玩家过过招的话，可以到：http：//www.idsoftware.com/q2multiplayer 这个地址去看看，那里你可以找到很多专门为 QUAKE2 对战而建立的服务器的 IP 地址。

另外一个问题是怎样用 MODEM 联线进行对战。在 QUAKE2 还没有推出的时候 id Software 公司就已经说《QUAKE2》的第一个版本不准备支持 MODEM 联线进行对战。但是不要担心！办法都是人想出来的，何况是《QUAKE2》这样的“完全开放式”的游戏巨作呢？但是要付出一点代价，我的意思是说你必须安装 Microsoft Plus!。而 Plus! 这个东西到目前为止还没有中文的版本，安装英文 Plus! 的话你的很多中文文件名或目录名就会乱掉。好了，再回到刚才的话题，先安装 Plus!。通过 Plus! 玩家可以建立一个拨号服务器（Dial up Server），然后另一个玩家则通过拨号网络拨上去，连接成功后他们可以同样仿照局域网中的联线对战方法进行游戏。不过有一句丑话说在前面，这样是一场很不公平的战斗：作为服务器一方的玩家在战斗时不再有任何延迟而作为拨号上网的“客户”玩家则会有 300ma（毫秒）的延迟。所以笔者还是建议大家要么就都到网上去找同一个服务器来进行 MODEM 的对战。

另外一个不安装 Plus! 而又可以进行 MODEM 联线的方法是从 Microsoft 的主页上下载一个叫做：Dial - Up Networking（DUN）version1.1 的软件，它也可以建立拨号服务器，而且还看不见那些变成乱七八糟的中文目录。

《QUAKE2》中的一些秘技

最后，给出一些关于 QUAKE2 的键盘命令，他们大部分都需

要你在游戏中按“～”键后进行输入，非常有用哦!

god 无敌

give all 得到所有物品、武器和弹药

bind 将一上命令设给一个热键

bindlist 显示出现在的所有热键

cmdlist 列出此版本中所有命令

g－unlimited－ammo 得到弹药无限，永远用不完

version 显示当前版本号

invdrop 把当前物品栏的物品扔在佻在面前，武器也一样可以扔

cheats 这是在多人联线时用的一个命令，必须由服务器（即创建游戏的机器）运行，缺省的情况是在联线时禁止了所有秘技，但是如果用 cheals 1 命令后再重新建立游戏即可打开秘技。

地狱之火

Hellfire ★

推出时间：1998 年
出品发行：SIERRA 公司
别　　名：　/
游戏类型：RPG 动作类

□□评价：

作为经典的 RPG 动作游戏，“暗黑破坏神”以其出色的声光效果和精心设计，开创了一个新的纪元；“地狱之火”则是锦上添花，更持久的保持了玩家们对“暗黑破坏神”的热情，而这一切所需的硬件配置在今天可谓体贴！地狱之火无疑又紧紧勾住了广大“暗黑迷”的心。

提起《DIABLO》，相信广大 PC Game 玩家不会感到陌生。BLIZZARD 的 RPG 大作《DIABLO》（中文译名“暗黑破坏神”，或“恐惧”），以其出色的声光效果和故事情节，一举获得了空前的成功，开创了动作 RPG 游戏的先河。《DIABLO》的问世，在世界各国玩家当中引起巨大的轰动。《DIABLO》正式上市后，在世界各地玩家中引起空前的抢购风潮，并且长期雄踞国际互联网各大游戏排行榜的榜首，足见其魅力过人。可以说《DIABLO》是划时代的经典作品，是一个里程碑。为了弥补“暗黑破坏神”中的某些不足（如一些媒体与玩家认为剧情过于单一等等），更持久的保护住“暗黑破坏神”对广大玩家的巨大魅力，BLIZZARD 授权自己公司 CUC SOFTWARE 下属的另一家子公司——同样鼎鼎大名的 SIERRA 制作了一张“暗黑破坏神”的扩展任务盘，命名为“Hellfire”

（中文译名“地狱之火”），这也是目前为止唯一经由 BLIZZARD 正式授权编写的“暗黑破坏神”扩展任务盘。关于详细的剧情，许多地方已有介绍，故不再赘述。《地狱之火》完全采用《DIABLO》的源程序代码编写，剧情与原作关联紧密，同时又相对独立。《地狱之火》中新增了 8 关任务和多种全新种类的怪物，扩充了 9 种全新魔法和大量的物品装备，更为玩家设计了一位全新的游戏主角——僧侣，耐玩度较之 DIABLO 有过之而无不及。笔者是狂热的暗黑迷，当看到市面上有售后即刻抢了一套回来，迫不及待开始了自己的“地狱旅行”……

系统要求及安装

首先安装“Hellfire”，最低配置为 Pentium 60，16MB 内存，150MB 硬盘空间，以及与 MS DIRECT－X 驱动程序兼容的 PCI 显卡和声卡，二倍速以上光驱，WIN95 环境。这种硬件配置在今天不应算高吧？依据提示默认完成完装后，WIN95 的“开始”菜单中会多出一个 SIERRA 的程序包，内有 7 个选项。其中“Hellfire”是游戏启动程序，“Hell－－－Fire Information”为打开说明文件。现在再在光驱中插入原来的 DIABLO 光盘后即可进行游戏了（什么？错了！没有！确实是这样，也许这就是扩展任务盘吧）。在那段崭新的片头动画之后，进入主菜单，一切是那样熟悉，只是“DIABLO”字样变成了“HELLFIRE”，而且没有多人游戏模式，这对于某些大吓们可能是一种打击吧？（救命……）

新增人物介绍

“地狱之火”中新增了一个游戏人物 MONK（僧侣）。他的各项能力比较平均，既有很高的强壮值（STR）和敏捷度（DEX），又有不错的魔力值（MAG）和活力值（VIT）。僧侣擅长使用各种武器（特别是杖），攻击力与命中率很高，弥补了在“DIABLO”中三个主角的一些不足，给人许多新意。同时在“地狱之火”中借鉴了一些“DIABLO”多人游戏的设计，例如游戏新开始时会询问

难度级别（分 NORMAL，NIGHT-MARE，HELL），同时在游戏地行中各个地层的出入口是敞开而非封闭的（前提是玩家的等级必须足够高），方便玩家自由出入而不必从头开始。

1. 魔术师达克

在总主教拉扎勒斯出现和“暗黑破坏神”一迪阿波罗获得自由之前，已经有人在特里斯特拉姆郊区看到过魔术师达克。许多人说，他常常在夜里躲藏在墓地附近。由于这个潜伏的人物似乎对墓地不会造成危害，所以城区里的人让他留了下来，一天晚上，地面上冉央飘起一股浓烟，好似一团无火焰的火。这时从地下冒出一个桔色的火团照亮了墓碑，有人看见魔术师达克钻入地中，随之浓烟消散了，火团也熄灭了，墓地又恢复了宁静。于是酒店里的闲谈津津乐道，都是有关邪恶的巫术和魔法的秘密传闻。但是过了不久，这一切似乎被人们忘得一干二净。然而，可里利克国王变得更加疯狂，其他的灾难也陆续降临到该城。

在赫罗（Hero）来到修道院并下到修道院的地宫之前不久，墓地的地面又开始冒烟了。一个过路的旅行者说，他看到了一个用餐衣遮蔽着的人从冒烟的位置逃出来。魔术师达克拖带着一些发光的物质，跑到河边，跨过大桥，由于体力不支而晕倒在地。在那个时候，这位旅行家几乎不敢相信自己的眼睛，在这个满身污迹的魔术师达克倒下的位置附近，有一个象骷髅的怪物正在成长变大。并且在这个大的丑陋的东西中央有一个坚硬的、无法穿透的而且古怪的圆顶贝壳。这个地方因几年前曾落下了一块小陨石并且爆炸了，现在已禁止人们前往。这是一个令人胆颤心寒的地方。人们很同情拥有这块土地的可怜的农民，他们不知道他的神智是否清醒，因为他可以连续数小时的谈论他的牲口。

最近，特里斯特拉姆的人民受到恐惧的干扰，有许多悲惨的事情降落到他们的头上，到处都是灾难与混乱的迹象。河边和墓地上出现的几件怪事，只是许多令人毛骨悚然地可怕事件中的一、二

件。因此，他们希望赫洛能够揭开这些谜底，打败恐怖之王一暗黑破坏神，恢复宁静和平的生活。

2．僧侣

博兄弟会的僧侣一般是很少露面的。据说，他们群居在荒凉的原野上，当兽族入侵之后，他们遭到惨败，到处逃亡，因此他们发誓要精通战术。由于缺少铁一类的资源，他们学会了灵活的使用自己的双手和用简单的木棒作为杀敌的武器。在战斗中，他们不用金属盾牌来防护，而是依靠速度和高感觉战胜敌人。由于他们故乡的气候异常恶劣，常年在严酷的条件下生活，迫使他们可以在几乎不能生存的地方找到食物和其他基本生活用品。经过一段时间的磨练，这种艰苦的搜寻使他们的灵敏度达到超自然的程度。

据传闻，一种可怕的瘟疫曾侵袭过僧侣的故乡，他们中间许多人因此而死去。博兄弟会试图找出罪恶根源，但毫无结果。为了拯救族人，修道士们纷纷远走他乡，寻找相似的地方。恶魔们围攻特里斯特拉姆的事件已引起了兄弟会的注意。僧侣在徒手战斗中技艺超群，擅长使用棍棒。他们棍棒一挥便可击中许多敌人。但是，他们对刀和抛射的武器的抵御能力较差，而且他们一般不穿戴重型铠甲。能力较差或一般的敌人很容易倒在他们的面前。然而，强壮的敌人对他们来说无疑是一个严峻的挑战。他们的实力超群，所有的僧侣们都能毫不费力地找到任何要找的物件。

游戏新任务

“地狱之火”中新增的8关任务与原作既有联系，又相对独立。在小镇中多了一佝NPC—农夫，而且多了两个新的地下出入口：前四层是阴暗潮湿的腐烂巢穴（NEST）；后四层是血腥阴森的地狱宫殿（CRYPT）……配合出色的背景音效，使玩家再次感受心跳的滋味!

游戏有两个隐藏任务。

一个是“穿牛仔衫的农民伯伯”（cowquest），在一般情况下牛

群旁边的是一位农民伯伯，完成他给你的任务会得到 RUNMOOE BOMB 和可以每格带 10000 块的 Amulet，但在这个隐藏任务中农民伯伯的位置挪前了，而且身上穿了一件乳牛花纹的牛仔衫，准确地说他象一只站着的乳牛。第一次点击他他会说："MOO"，第二次是："I said MOO"，第三次是："Look I' m just a cow，OK?"，第四次是："All right，All right，I' m not really a cow，" 这时候他才开始述说他的故事：一天晚上他在家被一大群怪物袭击，当时他慌不择路，就穿着现在这件牛仔衫逃了出来，他要你到 Hive 中找回他白天穿的 Brown Suit（一件类似某种运动的衣服），你能在 Hive 的第四层找到它；在第三层中你还能找到一件象驴似的 Grey suit，但这是它的睡衣，不是他所需要的。当你把 Brown Suit 带给他后他会给你一件乳牛状的黄金盔甲，幸好穿上它后不象农民伯伯那样），Armor Class：150、Indestructible、+50%damage from enemies、Resist all：+30%、-5 damage from enemies，不错吧。以后在叫他的话他又会扮牛叫"MOO……"。可惜以上他说的话都没有配音，这应该是一个 BUG 吧。

一个是"玩具熊"（theoquest），当你下去 Hive 一次后，在女巫前面的树下会出现一个小姑娘，她说当她在花园玩的时候一只巨大的昆虫把他的玩具熊 theodore，抢走了。你能在 Hive 的第三层杀死一个金色怪物得到 theo，把它还给小姑娘她会随机地给你一个加一种属性几十点的 Amulet。以后她就不再和你说话了。

高深魔法详解

"地狱之火"中新增了 11 种魔法。其中有两种是在"DLABLO"只有法杖和魔法卷轴才具有的"NOVA（雷星术）"和"APOCALYPSE"（启示录），而在"Hellfire"中则已经成为可以从魔法书学到的固有魔法；另外九种魔法中则又有两种只有魔杖具备。

随着阳间和阴间的战火不断的漫延扩大，战争愈演愈烈，世界

被弄得一团糟。不可思议的怪事随处发生，混乱越来越厉害。过去那些神秘魔法的使用者只会 4 页魔法书上的招数，而且还是克服了许多困难，经过长时间的研究才获得的。现在，在古代神庙外出现了一些魔法和神秘力量，许多魔法师认为，他们能够得到第 5 页上的魔法。

1. 逃逸魔法（Warp）

古时候，赫拉德里拉姆曾创建了许多魔法，现在虽然大部分已失传，但有些魔法仍在演变发展。与 Portal Town 魔法相类似的是逃逸魔法，但这种在两个特定地点之间准确传物的法术不能经常使用。更确切的说，逃逸魔法可以将投射手从一个地方送到最近的出口，将他留在那里，紧接着门就关闭并且消失了，投射手可使用此法术返回到投掷地点。但是，由于这种魔法仅仅只能作为一种传送方法，必须在下列情况下才可使用：当一个投弹手在黑暗中迷失方向被围攻而处于危险的境地。例如在地牢或者落入洞穴时，使用这种魔法就可以使他很快地找到出口。不幸的是，在地下的战士却无法分辨出出口的种类，因为他们只能将其能量集中运用到离他们最近的出口。因此当这些投弹手被送往向下的出口时，这就意味着他们将面临更大的危险。

2. 搜寻魔法（Search）

很长一段时间以来，大多数研究神秘魔法的人，在探索各种各样的魔法时，都致力于钻研物质的性质和能量，并在研究中获得了使感觉高度集中的能力，对于那些智力和精神训练有素的人来说，这种能力无疑是一种巨大的财富。例如，博兄弟会的修道士们能够使感觉高度集中，致使任何存在的物体无论离他们有多远，有多少障碍或有多少隐蔽，他们都能看得一清二楚。维亚杰里（Viajerei）在跟着这些僧侣学习和研究时，逐步将这种神秘的能力变成一种魔法，使得僧侣这种高度集中的感觉能被仿效。因此，施魔术者可将这种搜寻魔法收进他们的军械库，在这种魔法的帮助下，可使战士

将军械内所有的武器看得清清楚楚，但是，已往的实践证明，这种魔法对于那些想在黑夜中寻找珍宝的探险者来说，是没有多大用处的。

3. 反射魔法（Reflect）

魔术师通常在徒手战中没有什么技能，其主要优势是在智力训练方面，他们可进一步控制和运用魔法。但是，即使是法力清湛的魔法师，如果在一个荒凉而又十分野蛮的地方探险时，也会感到自己处于危险的境地。为了克服这种易受攻击的弱点，维亚杰里创造了一种隔地反射的魔法，这种魔法能够使攻击力返回到攻击者的本身。即使在短兵相接的战斗中，施以此魔法也是十分有效的。一个凶狠的怪物不但会受魔法的损伤，而且也会被自攻击力的反挫力所伤害。

4. 狂暴魔法（Berserk）

使用和控制超自然的魔力有许多形式。其中大多数都是采用把自然界的能量集聚在一起的形式，诸如许多魔法都是与火或光有关的。但是，赫拉德里姆尝试并掌握了一种神秘的魔力。他发现，几乎所有的力都能被控制、变换形式或重新取向，包括智能和体能在内。基于这种认识，他们很快地创造出能够影响其它怪物的思想和活动的魔术。施以这类魔法，可使目标怪物因暴怒甚至近于疯狂而爆发出巨大的能量。如果目标怪物因渴望喝血而达到发达地步，它会主动攻击邻近的生物，不论对方是朋友或是敌人。赫拉德里姆利用这种发疯咒语，刺激恶魔和阴间的一些愚蠢的怪物，在激战期间胡乱地攻击另一方。这种魔法取得了很大的成功。对于想使用此项极具破坏力的魔法的新手提出警告：被施以魔法后的怪物由于暴怒而不能自我约束，如果不小心或者没有与它保持一定的距离，施法者很可能会成为这个狂暴怪的攻击目标。

5. 光墙魔法（Wall of Lighting）

如果有一位有技能的魔法师利用光电能，也可以将其变成一种

厉害的致命武器。把这种发光的自然力变成一种防止敌人攻击的障碍墙。需要极大的集聚能力。但是，它可以极为有效的防止凶狠的敌人的猛烈攻击。随着对该种魔法的控制日益熟练完善，这种光墙也越来越牢固，战士能够受到更长时间的保护。

6. 杀戮魔法（Immolation）

利用超自然力并把这种能量变成火的形式，是最有法术的魔法师所使用的杀戮武器。对这种魔火的使用和完全控制，只有最精通于这种魔法的人才具有这种能力。在把火焰变成武器的众多魔法中，这种杀戮魔法是最有效的。施法者向外发射出许多火球，穿过大气层，形成一个圆形的毁灭带，它们相互撞击并爆炸，经过之处所有怪物都会被杀死。

另外，游戏有两根新的魔杖，一根是 staff of jester，这个东西每次用的时候它所带的魔法都不同，这样，你每次只需用一根魔杖就可施展不同的魔法，另一根是 staff of mana，每使用一次就加满 MANA 值。

生死之间

Sheng Si Zhi Jian ★

推出时间：1996
别　　名：　/
游戏类型：战略类

□□评价：

《生死之间》讲述的是发生在土星的一颗卫星——“土卫士”上的一场战争。游戏中有能隐形的机器“沙鼠”，有设置地雷的布雷车等你以往比较喜爱的东西——但又有其独特之处：

其一、敌我双方的部队种类是一样的——如同下棋，双方都拥有相同的棋子……这对交战双方来讲，似乎更为“公平”。

其二、在对电脑的作战中，先进的武器装备是由敌方首先研究发展出来的。我军必须占领敌方基地或工厂后，才能获得——这迫使你去偷袭敌人基地，才能使你拥有的武器类型能与敌方基本同步。

其三、游戏中要开采铀矿作为能源。但只要竖起钻井台就能得到无限可开采的能源。得钱的速度和数量只能由你所拥有的钻井台数量而定。这样，使你减少对能源的操心而把主要精力放在军事战略上。

其四、敌我双方任何类型的步兵，只要靠近对方建筑物，即可使其变成己方建筑（该建筑变成占领方颜色）；另外，占领过某建筑的某个步兵并不会象在《C&C》中那样会“消失”，而是能继续行动——只要不被敌方消灭，一人就能占领无数建筑……正是由于占领对方建筑物太容易，因此，建筑物争夺战显得更加紧张刺激。

其五、游戏中有超强的空中力量。除有武装直升机外，另有空战利器——歼击机。

其六、有三种型号的间谍卫星——这也是以往即时战斗游戏所没有的。

其七、空中运输超强——游戏中的“大力神”运输机可运送各种步兵和各种战斗车辆，而且在运输时不需要指点部队上下飞机，只需在画框时将运输机与人员、车辆框在一起，即可实施运输。特别值得一提的是，如果运输机数量少于人员、车辆数量时，运输机会自动来回空运，直到把指定部队运完为止！——如此方便的大规模空运，使敌我双方都能很容易地“神兵天降”。当然，玩起来也会更刺激更爽……。

其八、造指挥部，只要在井台附近，就可以造指挥部。然后就能发展出一个基地。

其九、战斗动画追求“全过程完美表现”。在《生死之间》中则向你展示轰炸机从起飞到扔炸弹的全过程……。特别是远程弹道导弹从发射架上起飞、转向、飞行、击中目标的全过程，如同见到新闻纪录片中的洲际导弹发射“实况”——其无与伦比（找不到更好的词了，望谅!）的磅礴气势保准让你目瞪口呆!

与战斗动画相对应的，是各个战役的场景画面设计显得单调且千篇一律：游戏分山地战与沙漠战。沙漠地带虽然变化不大，但极其“真实”。而山地却“遭透了”——画着稀疏的、同一种样式的点状绿色植物的“芝麻饼”山，一看就很“假”——的确是值得改进的不足之处。

好了，上面说了这么多，算是开场白吧？下面切入正题：

游戏攻略

第一关

本关任务：……这部游戏每关开头都有详细的全中文的任务说明。大家一看就明白——且除了第八关是护送车辆外，其余关卡不管其任务介绍内容

如何丰富，最终都是以“歼灭全部敌人”为过关依据。因此，本攻略指引省略这一部分……

本关属于“练习关”……你的这一小股部队要刻不容缓地到右下角和一支早已等在那里的大部队汇合，然后高速到左上角占领敌基地。——行动速度是胜利的关键。如稍有迟疑。则敌人会从军营派出大量部队来……

本关出现“军营”是一种生产机器人步兵的工厂，从该工厂中可以生产出各种型号激光机器人，导弹防空机器人、激光战士等……称其为“军营”，是沿用《C&C》的习惯。

第二关

留三四个人守卫基地。然后大部队向左，占领右侧敌基地。接下来在新基地生产士兵，派往原基地加强防御并牵制敌人部队。再生产大批军队（三十人左右），从右侧注下，到右下角缺口上到平原，再往左偷袭敌基地。在占领敌基地并消灭敌人回撤部队后，继续生产部队，歼灭敌人全部炮台后，过关。

这关出现的主要建筑是指挥部——是那个塔顶有旋转天线的“金字塔”型建筑。在这个游戏中没有《C&C》中那种需要展开的“基地车”，只要在铀矿中井台附近，就能直接通过图形菜单选择建造——与《C&C》一样，指挥部是其它基地建筑的基础。要注意的是，当指挥部受攻击时，其塔顶会下降到内层，有超强的防御力。在战争后期，我尝试用洲际导弹对它进行攻击，也没有什么损伤。因此，对敌方指挥部，应以占领为主……。

那个类似《KKND》中的钻井台，是采集该星球上铀能源的钻井平台。这种钻井平台也象在《KKND》中那样用井台工程在“白斑”状铀矿源上建造。——一个铀矿井每秒钟生产一个单位的铀能量。在游戏中，井台也是可被占领的建筑。

第三关

先在基地内建炮台，抵抗敌人从陆路和空降而来的偷袭部队，并建立一个指挥部和一个兵营。阻挡敌人进攻后便大量造兵。不久还能生产出大型导弹机器人。在你扩军备战的同时，敌人不时来偷袭……你正好用炮台消耗敌人的部队。在你的大量部队生产出来之后，趁敌人新的一轮攻势发动时兵员被我方炮台减少之机，从右下角冲上敌方平原，攻击并占领敌基地。

这关你建造的激光炮台，属于一种近程防御建筑。其特点是射程远，象机关炮一样连续发射，火力密集。是基地周围的基础防御力量。要注意，这种炮台显然在建造完成后不会被任何部队占领——但在建造过程中的“半成品”，却能被靠近的步兵据为己有。

第四关

生产大量的炮台将基地保护起来。然后派部队占领基地右下侧的一座孤立的井台。在这个新的钻井台附近修建一个指挥部，使其形成一个新基地。然后再将新、旧两个基地围住（注意留出口），于是便合并成一个拥有两个井台的大型基地。

在成批生产部队后，将部队沿战区中部派至战区右侧，然后沿右侧向上，沿路边围墙入口硬冲（注意不要停下来攻击敌人炮台）进敌上方基地，你会总共拥有5个井台，可以提供源源不绝的大量矿源。在敌军营被占领的一瞬间，会被敌炮台击毁，接下来你便在距炮台火力范围之外生产一个兵营，由于井台较多，士兵的生产速度也将加快。当新兵营生产出一批部队后，再用这批部队将周围的敌军炮台肃清。

敌人的最后一个基地在地图下方，由于他们只有两个井台了，所以你掌握了丰富的矿产资源，战略优势也就此建立起来……

最后决战前，要大量生产士兵，先在敌基地前刚好炮台射程之外集中兵力。在我军兵力对敌压倒优势时，立即展开最后进攻——从左侧大门向内进击。全歼左侧敌人并占领敌兵营，切断敌部队生产线——此时，过关已是迟早的事——……

第五关

这关开始时，你的一支部队在一个高原上攻击紧靠着的一个基地。这时，你可让这支部队自行攻击，大可不必去管他们……。

在左上角，你还有另一股部队。你必须指挥这支部队迅速向右行动，消灭敌人一炮台后转向上，再转到右上角，顺路将那个指挥部占领后沿右边向下，务必占领敌人在右侧的那个兵营几秒钟，取得敌人的远程导弹机器人的制造技术——注意，此举至关重要！是获得本战役胜利的关键所在。

接下来，是保卫新夺取的高原基地的战斗——你要赶紧修建一个军营，制造出远程导弹机器人，注意防卫敌人的空降部队对基地的空袭。在最初残

酷的基地保卫战之后，利用敌人攻击波的间隙，扩充军队。然后在将左上角的钻井台占领后，再占领左下角的敌人基地（可利用远程导弹机器人的敌人炮台火力范围之外将敌防御炮台摧毁)。这时我军将拥有四个井台——我军取得资源优势，则胜局已定。

这关出现的“刺客”型远程导弹机器人。具有较强的防御能力，可发射攻击力很强的“剑龙－2”地对地导弹。在进攻敌基地时，可利用它在敌人防御炮台射程之外，先将敌人炮台摧毁。为突破敌基地防线扫清道路。

第六关

这关我军最初无基地，可将大部队往右移动，占领山梁上的那个孤立钻井台，再在其附近生产一个指挥部……

打退敌人的猖狂进攻后要建设兵营，然后大肆生产远程导弹兵、普通兵、防空兵。在力量强大之后，先占领左上方敌基地。然后再用运输机将部队运到右下角敌人建筑群中，从敌人内部中心开花——先解决基地内部的敌人和占领建筑，再干掉基地周围的炮台群……。

这一关能生产对地攻击型直升机。不过太耗钱——因此，在此战役早期将钱节约下来大量生产步兵，在后期生产一部分运输机，应是较佳的选择。

这关出现的“大黄峰——1”型对地攻击直升机，使用空对地导弹对地面目标实施攻击，火力强大且攻击距离是激光炮台射击三倍。其防御能力较弱，容易被地对空导弹、防空步兵、歼击机击落。

造型奇特的“大力神”运输机是用于空运作战的，它的移动速度快，搬运能力强，可将战斗人员、车辆迅速空投到指定地点。是部队机动、空降作战的最佳选择。不过，它的防御能力很低，被击落时将与所运输的部队一同坠毁。因此，除了强行空降占领敌军营，取得先进军事技术之外，空投前应先用远程导弹，集束火箭战车、远程导弹机器人等先消灭敌人大部分空防力量……

游戏中的空中力量，主要来自于飞行器制造厂，这种工厂是一种能够生产出直飞机、歼击机、轰炸机甚至卫星的“全能”工厂……

第七关

是在沙漠中进行，进入战场先往左上角走，占领那里的一个敌人基地，然后再修建核能站，并用对地导弹保垒进行防御。

击退敌人进攻后，可生产数枚侦察卫星，将右上角和右下角的敌人基地侦察出来。

这关还要大量生产三种步兵和运输机，不过此关有新式可变翼歼击机，敌方防空力量很强。加上地面导弹防御塔火力超强，敌人的地面防御力很不错，此关要做好打持久战的准备。

本关出现的核能站，最顶端为半球形的柱体建筑，它是一种核反应准，利用它能提高建设建筑物和生产部队的速度。

本关能生产的"天眼－1"型低空间谍卫星，具有侦察和锁定跟踪目标的能力。但这种卫星很容易被防空步兵、导弹、歼击机击落。由于其造价便宜，可成批制造大规模冲入战区上空——这样总有少量在敌人防空力量攻击下逃脱，将敌情侦察出来。

"猎鹰"可变翼歼击机，配备有"彩虹 2"远程空对空导弹。其飞行速度快、射程远，并具有自动空中警戒功能。是对付各类卫星、对地攻击直升机的空中杀手。不过，因它太耗钱、易受地面防空武器攻击，且无对地能力而不宜大量生产。当然，主要战斗结束时，生产一、两架歼灭敌人残余卫星和直升机，也会很爽的。

第八关

我军得到一辆装满资料的电脑车，必须用有限的兵力将其安全护送到我军的基地——哇！这关真有点"恐怖"。

安排一下部队，将直升机打头阵，步兵与战车为第二队，需要保护的那辆电脑车跟在后面并保持一定距离。

先由直升机靠左边走，打头阵消灭窄道右侧山上的炮塔和对地导弹堡垒。这时，第二支部队应刚好在山上敌军火力范围之外，同时防空军步兵又恰好能击落前来拦截我军的敌军直升机。

过窄道后，靠山脚前进，可见右侧山凹进去了一段，里面的山上有个"]"形墙。那里有一个地对空导弹堡垒。另外，在左上角，也有敌人的一个防御阵地，其中也有地对空导弹。在这种交叉火力下，千万不要用直升机去硬冲——这时，直升机暂停移动，将步兵派过去摧毁"]"形墙处的防空导弹(注意：在摧毁导弹前，还需打掉山地拐角上的两个炮台)。

当步兵摧毁地对空导弹后，直升机朝东北方向飞过山梁，击毁湖畔的三个炮台。然后步兵和电脑车紧靠山脚折向右侧。

步兵转过山弯后，可看见下方山上有一组由四个炮台和两个对空导弹堡垒组成的火力网。可用导弹步兵在远距离将其摧毁，然后穿过这个阵地右侧的峡谷，沿左侧山脚走，这时又见左侧山上“［”墙处有个地对空导弹堡垒。用步兵将其摧毁。

消灭敌地对空导弹堡垒后，直升机再打头阵，消灭下方那个“凸”字形墙中的敌军炮台——这是敌军的最后一道防线。

直升机继续往下飞，从下方两个湖泊左侧掠过，终于见到了在南方的我军基地……。将电脑车开进基地，进入“十”字标志的中心，任务完成。

第九关

本关开始，要迅速修建指挥部。当指挥部正在建设时，可将下一步要建设的对地导弹堡垒菜单调好，做好准备。当指挥部刚一完成。立刻建设对地导弹堡垒，以建立最初的防御体系。

这关敌人会有大量直升机偷袭我军基地，特别是用对地火箭攻击我军对地导弹堡垒。因此，还要修建地对空导弹堡垒，歼灭敌人空袭部队。

基地上方在草丛中有两处矿源可建设一个坦克工厂，生产两架工程车，在矿源上竖起两根井架。这样，加上原有的三个井台，就有了五个井台。你就会有更充足的能源。

此关敌人在左上角、左下角、右下角各有一基地。这些基地的防御都是以集束导弹发射架作为主要防御力量——火力相当强。你可在加强防御的同时大量生产步兵，扩军备战。这关虽然也能生产出直升机，歼击机、布雷车等……但为了多省点钱，还是多生产点步兵就行了——试想一下，价值不菲的直升机、歼击机会轻而易举地被地对空导弹或防空机器人击落，太不划算；布雷车不仅在行动过程中受到危险，而且地雷在爆炸后还得重新布雷——既不安全，又不能在时间上争取主动。因此，将有限的资金用来增加部队人数，打“人海战术”，应是本关制胜的主要手段。

在有效地组织防守和扩充军力之后，我军先攻占左侧山上的井台，并在那里修建一个指挥部和一个兵营。就近生产步兵。然后按顺序占领左上角、左下角、右下角敌人基地。全歼敌人后本关结束……

本关能修建的地对空导弹堡垒是游戏中主要的基地防空力量，它的射程是激光炮台的三倍。在游戏中，可用它与激光炮台、对地导弹堡垒组成三层防御火力网，成为基地防御体系的基础。

第十关

本关我军在沙漠左下角。建立好防御系统后，可先取左上角那个敌人防守薄弱、仅有两个井台的小基地。

在新基地中，同样造指挥部、造兵营，大肆扩军备战。

在有能力出击时，先组织敢死队，冲进右上角敌阵，占领几秒钟敌人的维修厂和坦克工厂——这样，我军就学会了建设维修厂和制造“虎”式自行集束火箭车——注意：这是本关胜利的关键！

接下来，我军将由步兵和集束火箭车协同作战。火力倍增。从而取得战略优势。在占领右上角敌基地后，又拿下了右下角的敌人……

呈“十字”状的建筑物即是维修厂，它用于加快基地内各类建筑物被损坏时的自动修复速度，这种厂建得越多，修复时间越短。

“虎”式自行集束火箭车，相当于《C&C》中的坦克，其火力猛、防御力强，且射程为激光炮的两倍，应大量生产，与步兵协同作战。

第十二关

这关敌人能生产沙鼠和交易所。为了防御前来偷袭的敌方沙鼠，你还要生产一定数量的侦察车。

敌人在左上角的基地中的坦克工厂刚好建在大门附近，而且防御薄弱，你应组织敢死队向左上角偷袭，占领坦克工厂几秒钟，即可学得沙鼠的创造方法。

本关四角都有敌人的基地，战场为山地，道路崎岖，且大量狭窄的“咽喉要道”导致部队移动困难。因此，要做好打持久战的准备，左上角攻克后，再打左下、右下、右上。按这个行军次序，更易取得战争的胜利……。

第十三关

这关敌人能够生产一种叫“兰色飓风”的高空轰炸机。因此你的基地要多建防空导弹堡垒。否则，在敌人的轰炸之后，你的基地中弹后将发生连续大规模爆炸而成为一片火海。

这关敌人照例要用沙鼠进行偷袭并在主基地外布雷。因此，防御和进攻部队都需要配备侦察车。

我军在左上角，出击时可先冲到下方十字标志处，在那里有两个矿源，可以竖起两个井架。第一个井台建成后，再建一个指挥部和军营——在生产

一批部队后，便直赴左下角夺取敌人左下角基地。

在左下角敌基地被攻占后，我军左上角的地中已经生产了一大批部队。这批部队可以轻易地夺取右上角的一个小基地。

敌人的主基地在右下方，这个基地右下角还连着个小基地。我军可先在敌火力范围之外集中优势兵力，硬冲进敌人基地内部，占领其建筑。为对付敌基地内部的导弹阵地或炮塔，可在坦克工厂制造一批沙鼠——在消灭敌人的侦察车后，让沙鼠在隐形状态下冲到敌导弹阵地或炮塔前爆炸，效果极佳。

由于本关是在沙漠中进行的，因此，此战虽然惨烈，但我军却能移动迅速，易于集中优势兵力。所以此关反而比上一关容易过……。

"兰色飓风"高空轰炸机，使用原子弹攻击地面目标，威力强大，能大面积摧毁建筑和杀伤集团军。当然，它会受到地面和空中的防空武器攻击，并在一次攻击后返回基地装弹。

带有一个白色含十字圆环的建筑物，即为轰炸机基地，可对轰炸机进行弹药补给与维修……。

第十四关

此关敌人在左上角的最上角有座威力强大的远程导弹基地。从那里不断发射远程导弹来破坏你在右下角的基地。因此，你最好是紧靠右侧边的边线多造几个指挥部。在最初的防御战打完后，派敢死队占领左侧中部的一个敌基地几秒钟，即可学习到远程导弹基地的修建方法。

在我方建设出一、两座远程导弹发射基地后，再组织敢死队冲进左上角侦察出敌人的远程导弹基地，然后用我方远程导弹将其击毁。

此关敌人的主力在左上角。其余地区敌人基地都防守薄弱，可先行占领。

这一沙漠地区有不少矿源要尽量多建井台——当钱多起来的时候，修建一批远程导弹基地——用远程导弹摧毁敌人的坦克厂、兵营、导弹防御阵地很爽喔！

有了远程导弹，你就掌握了战争的主动权。在预先用导弹摧毁了敌人的防御阵地和部队制造部门之后，你会很轻松地赢得这场战争……。

远程导弹基地是游戏中威力强大的远程攻击武器，但每枚导弹发射，要消耗 1000 个能量单位——消耗巨大！在游戏中，这种导弹能准确地攻击指定目标，而不会遭到任何空中拦截……。

第十五关

此关敌人能生产机器人步兵的终极产品——“巨无霸”级大型激光机器人。

我军基地在左下方。战斗开始时，先沿左边的边线修建几个指挥部。

这关开始时矿源很少，在基地内的两个矿源加上基地右侧不远处的一个矿源。使你在初期只能拥有三个井台。

由于山路崎岖，向右较为好走，且敌军的远程导弹基地又在右侧，可以顺便将其打掉。占领右上角后，你又增加了四个井台——在资源充足的情况下，可以修建一批远程导弹基地。然后用远程导弹预先摧毁敌人的防御阵地，为步兵与自行集束火箭车组成的地面部队打开通道。

这关敌人的战区各处修建了众多的防御阵地。在攻克左上角的敌主基地后，还须仔细打扫战场……。

第十六关

战役进行到这时，据说我军已经掌握了战争的主动权。敌军为了挽回败局，对决定科技发展进程的研究所和研究人员进行了彻底地摧毁和消灭。因此，从此时起，军事科技将不会继续发展，不会有新的武器出现，另外，虽然上关后期能生产巨无霸激光机器人，但到这关，还是要重新占领敌基地后，才能开始生产……。

这关与上关一样——还是山地战。我军在左下角，基地右侧山上就是敌军前沿阵地——这使你一进入游戏就会开打。不过，除了敌人的远程导弹基地换到了左上角之外，敌人的整个战略布置与上一关相似。因此我军此战的战术可与上关相同……。

第十七关

这是我军由战略防御转为战略进攻的第一场战略。这是一场沙漠大战。双方兵力都能迅速行动。我军在右下角。在成功防守之后向左下角或向右上角进攻都行。最后在进攻之前，先行生产一些侦察车，把敌方阵地侦察出来。在左上角有敌人的远程导弹基地。从那里将不断地向我军基地右下角发射导弹。因此，较重要的设施最好不要建在那里……。

第十八关

我军乘胜追击，在山区遇到敌人重兵把守的“死亡地带”。在战斗初期，

敌军将源源不绝向我冲击。还有远程导弹不时向你发射——但在建立了最初的防御后，以后的战斗也与前面的差不多——只是敌人的防御阵地更多而已！

第十九关

这一关我军在沙漠中陷入重围。是比较难打的一关。我军在沙漠中央，周围都是敌军。这一关开始，在指挥部刚一建成，你就要抢时间赶速度地修建由对地导弹、防空导弹、炮塔组成的“防御墙”。如果失败，再调出重来……只有在九死一生中建立了防御体系后，你才有可能松一口气。

第二十关

部队开始对敌发动总攻……。这关又是道路崎岖的山地作战。敌远程导弹基地在地图下边线的中部附近。你可先制造一些侦察卫星将其侦察出来，然后建一个导弹基地将其摧毁。

这关资源较丰富。基地内可有五个井台，还可抢占基地右下角山上的一个孤立井台。

第二十一关

彻底摧毁敌人的时候来到了……。这又是一个崎岖的山区。我军在右侧山上……。到这关你已经身经百战——我就不再多说……。

第二十二关

这是最后一战了……这关我军又来到了沙漠地带。又有好多好多敌人可打——真是爽极！如果你打完仗还没有过关的话，那就生产几个卫星，到各处侦察侦察，很快你就能找到残余敌人的……

天龙八部Ⅱ之六脉神剑

Liu Mai Shen Jian ★

推出时间：1997 年
出品发行：欢乐盒公司
别　　名：　/
游戏类型：即时战斗类

所需配备：

1. 机种：IBM PC 486 以上或与其 100% 兼容机型。
2. 系统：Windows95/Directx 5.0
3. 内存空间：8MB 以上，（建议最好有 16MB）
4. 显示系统：一块 Super VGA 显示卡及一台彩色萤幕。
5. 光碟机：至少一台 8 倍速以上的光盘驱动。
6. 硬盘至少剩余 85MB 的空间。
7. 操作：键盘/鼠标（必备）
8. 音效卡：支援与 WIN95 兼容的各式音效卡。

安装游戏

本游戏一定要由硬盘启动，故第一次启动游戏前请先执行下列步骤：

1. 依照一般开机方法开机，并启动的 WIN95 的操作系统之下。

2. 将游戏光碟片置于光碟机中。

3. 你有两个方法可以使用，一是请到“开始”选单下选择“执行”，然后选择“浏览”，选择光盘中的 SETUP.EXE 确定后即可进入安装面画；另一种方法是选择《档案总管》中光碟机符号，

然后再选择光碟中的 SETUP.EXE 档即可。

4. 首先会出现如下的欢迎画面，选“Next”继续下安装的步骤，选“Cancel”放弃安装。

5. 接着会出现一画面，告诉你游戏将安装至 C：\ Program \ Files \ GDS 的目录下，如果你要更改路径，请选择“Browse”，一切确定无误请选“Exit”。

6. 接着会出现一个讯息画面，列出天龙八部的执行捷径。画面底下是已存在的捷径，你也可以选择已存在的捷径。确定后按“Next”继续。

7. 最后程式会出现一画面，列出你所做的设定，确定无误后，选“Next”继续。

8. 程式便开始安装，稍待片刻后会出现提示的画面，如果你想现在就进入游戏，可以将画面中间的选项勾起，然后选择“Finish”即可完成安装。

特别注意：如果你在进入游戏，发现萤幕的颜色变得很不正常，此时请玩家先跳离游戏，回到 WIN95 的作业系统，选择《档案总管》中的光碟机符号，然后再选择光碟机中的 GDSPIC2 目录下的 SETUP. EXE 档，然后重复执行安装步骤 4～8 即可。其中要特别注意的是，请将 GDSPIC2 目录下的资料安装在和先前安装的游戏同一个目录下。举例来说：先前你将游戏安装在 C：\ Program \ Files \ GDS 的目录中，那么在执行到步骤 5 时，你必须将目录改成如上述的目录。

键盘操作

游戏中只能以键盘控制人物的各种行动。请确定键盘上方 Num 的灯是暗的，如果是亮的，请按一下 NunLock 即可。(7) 向左上走（西），(9) 向右上走（北），(1) 向左下走（南），(3) 向右下走（东）

1.Esc 键：叫出游戏选单

2. ↑键及↓键：叫出选单时，以这两个键上下选择指令。

3. 空格键：

A. 基本攻击（遇见敌人时，不要犹豫，赶快攻击吧!）

B. 确定（当开启选单时）

当你拿到凌波微步的武功秘笈后，段誉会随着游戏的剧情自动学会凌波微步，在学会凌波微步后，便可使用下面这些指令来施展。注意，在某些剧情的限制下，你将无法使用凌波微步。

“8”前行；“5”后侧翻；“2”往后跳；“5”键+空格键：施展攻击招式。

游戏攻略

王　府

话说大理段王府的小王子段誉，自小重文轻武，在历代都是武功高手的大理皇室中，特别是在其父亲段王爷的眼中无疑是一不成才的逆子。这一日，段王爷与段誉开始每天必修的是否练武的舌战辨论，段王爷哪敌得过满腹诗书佛经的段誉？再加上天气炎热，脾气暴躁，一时间老脸无处可搁，于是老羞成怒，下令将段誉禁足房内，不得出门一步。

再怎么着也得以理服人嘛，干嘛动不动就拿出家长的架势压人，这叫段誉怎么能服气？段誉心里打好主意，趁其父现在不在的时候溜出去游山玩水，好好玩玩，散散心，等他气消了再回家。既然出门就得带好盘缠，段誉从外屋里的箱子里找到了银子。正准备从大门出去，但段正淳已经派了两个卫兵守在门口，见到他出门立即将他挡了回来，而且还向全府上下下令，见到段誉出门就立即抓他回房，看来王爷这次是动真气了。没关系，段誉走到里面房间卧塌旁的窗户前，推开右边的窗户跳了出去来到庭院里。庭院中也有卫兵在巡逻，段誉躲开卫兵进入右下方的练功房内找出两粒金创药带在身上，欲语说江湖险恶，虽说段公子不会去惹别人，但还是小心为好。练功房前也有个卫兵在巡逻，段誉探头探脑地等他刚走过去，立马拔腿跑向后院。后院是仆人住的地方，段誉在一间屋子中的衣柜里找到仆人服，只要再到厨房找点木炭抹在脸上就不会有人认出他是小王爷了。

厨房就在上面，不过厨子是个眼尖嘴利的人，被他发现可不得了，不过现在他正忙着，趁他进里屋拿东西时，段誉立即冲到灶台前拿到了木炭，虽

然被回来的厨子撞个正着，还是被机灵的段誉溜掉了。找个角落用木炭画脏脸，再换上仆人服，此时的段誉还真和在厨房打杂的小张有几分象呢！这下可以大摇大摆地从大门出去了。

大理城

人来人往的大理城煞是热闹，走了大半天的段誉信步来到一家客栈，听得两酒客闲聊时谈到无量山剑湖宫无量剑派将举行五年一次的比武大会，引得段誉想上山看热闹，还可以顺便欣赏无量山的风景。上山观战必须要有无量剑派所发的武林贴，不过大理城中有个豪爽好客有孟尝之风的茶商马五德，说不定他一高兴就会把武林贴拿出来。又自客栈老板口中得知马五德正住在这家客栈的二楼。上楼后段誉轻扣房门，开门的正是茶商马五德，段誉上前说明来意，马五德提出要段誉帮他购买珍贵的茶花“十八学士”来交换。段誉没考虑太多就答应下来了，出门才想起身上没带多少银子，不知买茶花够不够，不过先到花店里看看吧。

没进花店门一股甜美的花香就扑鼻而来，店中果然花团锦簇，还有老板娘笑如花。问得店中果然有茶花珍品“十八学士”但售价高达一千两银子，不过老板娘见段誉一表人才，决定减价到九十九两卖给他。这个折扣也打得太大了吧？但也很糟糕哇，段公子出门时太匆忙只搜了 20 两银子。回到客栈找马五德，想他是否能资助点儿，可是这位“孟尝君”也不是那么好说话的，一句“买了花再来找我”就把段誉给打发了，看来还是自己去挣钱吧。

段誉在城中转游的时候，一个拿刀的恶棍见他是孤身一人而且衣着华贵顿起贪心，意欲杀人夺财。不过段誉家学渊源，虽从未认真练功，但耳泻目染之下也比此类毛头小贼强啊，没费多大的劲就将他摆平了，还拣到他身上的银子，小发了一笔。城市左边有一个布庄，段誉把那件仆人服当给了老板，又得到 10 两银子。现在还差得远哪，嗯，还是出城逛逛，说不定在野外就可以找到“十八学士”呢。

城外果然荒凉一片，段誉走走看看，行得不远，前方就传来声大喝：“此山是我开，此树是我栽，要打此路过，留下买路财！”妈呀！怎么又遇上强人了？还是跑吧！段誉转身就跑，回头一看一个小强盗追了上来了，“来而不往非礼也”！段誉连忙先掏出一粒“金创药”咕噜一下吞掉，转身对冲上来的强盗使出他的“少爷飞腿踢”（段家的家传武功中好象没有这一招吧?)，将强盗撂倒，嘿，这人身上也有银子，还是交给段公子应急吧。现在他们该怕了吧?

段誉也不是手无缚鸡之力的人哪！谁知那两个还是一起冲了上来，双拳难敌四手，我们的段誉又只有拔腿就跑，那个强盗头子一发功就会停下来，趁这个空档，段誉甩掉了他，将另一个小强盗引到角落里解决了，当然也没忘了捡银子。那个强盗头子在道上比划过去比划过来的，这里可不是久留之地，段誉定了定神就头也不敢回地向城里冲去。

现在终于松了口气，大理居然有这么多的强盗，看来治安并不是很好，哪天要向皇上反映反映。摸摸身上，居然足足105两银子，段誉连忙跑到花店买下“十八学士”兴冲冲地回客栈交给马五德。谁知马五德一见就哈哈大笑，说段誉上当买了一个极象“十八学士”的次品——“落第秀才”！

段誉垂头丧气地出了客栈，这可怎么办？身上也只剩下六两银子了，客栈门口传来一个乞丐可怜巴巴的乞讨声：“好心的大爷，我饿坏了，给我点吃的吧。”段誉顿生怜悯之心，立即在市场上买了个热包子给他。乞丐感激地说要报恩，听到段誉在寻找“十八学士”时就告诉他左边城外住着个异人，说不定他那里就有这花，叫段誉去碰碰运气。

段誉循路找去，城外果然有一茅舍，但门口有条大黄狗，“汪汪”叫着不让段誉进门。段誉只有回到城中的市场上买了块猪肉带给这条大黄狗作礼物才进了门。敲了敲门后，主人从屋后面出来问段誉所来何事，段誉告知他来意，主人说他不知道什么是“十八学士”，但早上从郊外看到一株花长得好看，于是把它刨了回来，如果觉得有用就拿去吧。

段誉半信半疑地把这株野花带给马五德看，马五德一见大喜，这果然就是他寻之不得的“十八学士”，连忙问段誉从何得来。段誉虽面上笑而不答，心里却直叹：“有心栽花花不开，无心插柳柳成行。”马五德也遵照诺言把武林贴给了段誉，并约定无量山见。

无量山剑湖宫

段誉躲开路上那个乱发功的强盗头子，来到无量山，把武林帖交给门口一个走来走去的道姑，道姑验证无误后放段誉进宫。

在宫里段誉很容易地找到了马五德，跟他打了个招呼。第三场比赛开始了，在段誉看来功力高低、招式精奇也没什么区别，只觉得拳来脚往、兵器“叮当”交接果然热闹好看。半盏茶工夫胜负已分，东宗获胜。东宗掌门正得意东宗获胜的消息，只听“夺”的一声闷响，一只箭射在门柱上，箭头上还插着一封书信。一个无量弟子上前取下信，大声地念出内容，原来是神农帮

扬言要铲平无量山，这弟子念完信后就七窍流血倒地而亡，原来信上下有巨毒。众人正在惊疑间，突听到“嘻嘻”一声，一个妖美可爱的小姑娘自房顶横梁上飞身而下，堂上如此众多的高手都没发觉她是什么时候爬上去的。这小姑娘不屑地说神龙帮人的下毒功夫真差。段誉见这小姑娘非常乖巧可爱，忍不住上前和她答话，小姑娘也年少活泼，很快就和段誉谈得投机，两人兴高采烈地约定一起去神农帮看热闹。

刚出门段誉的傻劲又犯上了，他一想这江湖上打打杀杀的事越来越多了，难道就没了王法了？不行，一定要去神农帮找帮主晓谕一番，让他明白这番道理。小姑娘见劝止不住又不忍段誉一人前行，只好陪他一起去找那个风神恶煞的神农帮帮主。

无量山后山

出大门后往上走，后山的树林是个小迷宫，没费什么力就找到了神龙帮帮主的所在地。守卫喝问段誉的门派，段誉哪有什么门派？他老老实实地报上教他诗书易经的先生的名讳，守卫见段誉一股有恃无恐的神气，倒也不敢怠慢，匆匆进去通报。没一会儿，守卫就出来了，见段誉大没好气地骂道：“你胡说些什么？进去吧！”估计帮主毕竟见识广些，见守卫上当便狠骂了他一顿。

段誉当着司空帮主的面，动之以情晓之以利地教训了他一顿，司空帮主早已发觉他既不会武功也没什么后台，闻言不由得怒极反笑：“老夫行走江湖这么多年从未见过象你这样狂妄的小子，来人啦！把这两个不知天高地厚的家伙抓起来！”

寡不敌众下钟灵和段誉都被抓起来了。神龙帮的人给段誉服下了断肠草，让段誉带钟灵的父母来赎人。钟灵脱下脚上一只诱花鞋给段誉作信物，让他在谷口的大树上第二个字上敲三下，自会有人带段誉进谷。

树林里隐藏着通往山后的道，段誉在道上走的时候，忽听后面传来人声，原来是无量派东西两宗的两名第子私奔出逃到了这里，他们发现了段誉怕他泄露出他们出逃的事情，要将段誉杀人灭口。段誉一见大事不好毫不犹豫地拔腿就跑，跑到山道的尽头，从右下方的山崖边失足滑了下去……

无量谷底

段誉醒来后发现身处在一个四面都是断崖没有出路的谷底，谷底有一具

尸体，段誉从尸体旁拣到一柄木棉钥匙。谷里有几棵木棉树，段誉挨个找去，在他掉下来的地方前面不远的木棉树上找到了线索，这棵树上有个钥匙洞，用钥匙插进钥匙洞里后，有一面山崖上打开了一个洞口。但是段誉一走开洞口又立刻关上了，看来要找点东西压在踏板上才行。大石头段誉是搬不动的，谷地的石头不少，很快就找到了三块小石头，把石头压在踏板上后，段誉便进入了这个神秘的山洞。

洞里空空的看来已经很久都没人住了，在长长的走廊墙上挂着不少字幅，看来洞里主人的品味不低。但每一幅都少一个字，段誉从前面的宝箱里找到八块锁片，上面刻着从一到八几个数字，看来字幅上少的字是要用锁片来补足。不就是诗词吗？这怎么难得倒满腹经纶的段誉呢？在第一幅上镶“六”字的锁片，拼成“裙拖六幅潇湘水”；第二幅字上镶“四”字的锁片，第三幅上镶“五”字的锁片；第四幅上镶“九”；第五幅上镶“三”。只听喀嚓一声，走廊后面有声音传来，段誉过去一看，原来揭开的字谜是打开五个小壁柜的机关。从壁柜里拿到红、黑、白、绿四色水晶和一把钥匙。刚好在宝箱旁有个钥匙孔，段誉使用钥匙后就听到门打开的声音。出去一看，果然有个密道打开了。

前行不久就看见一个大水缸，可能是蓄水用的。拐个弯后看见几个奇怪的金属柱子，呈四边形放置，正中间的柱子顶上放置着黄色的水晶。密道的尽头就是白玉雕琢的“神仙姊妹”的绝世容颜，段誉立即神魂颠倒，不能自己。仔细看来发现神仙姊妹的鞋上绣着八个字：“叩首八拜，供我驱遣”。段誉叹道：“别说八拜，就是百拜，千拜也成啊！”说完就真的向雕像磕起头来。八下之后，供磕头的小蒲团便裂开露出里面的小绸包，包里就是“北冥神功”和“凌波微步”的武功秘籍。当然段誉是很喜欢这个“凌波微步”的，对他来说，该武功用来逃命的大大地有用。

对了，钟灵还等着他去救命呢，赶快找出去的路吧。密道里的那五根金属柱子倒很奇怪，一定是机关。段誉走到中间的柱子前发现柱子上黄色属土居中，这一定是个“左青龙，右白虎，南朱雀，北玄武”的格局，只要把四色水晶放对位置就可以打开机关。但在洞中怎么认东南西北呀？梳妆台上有根针，将这根针做成磁针把它浮在水面上就可以知道方位了。

段誉拿着针走出密道，在刚才那幅“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”的字幅上磨一下就获得了磁针。把磁针放在大水缸里，立刻就分辨出方向了。

洞的入口在东方，神仙姊姊的雕像位置是座北朝南。按照东青、西白、南红、北黑放上水晶，柱子旁又打开了一个洞口。进去后看见一排排的书架，看来就是神仙姊姊所说的“琅环福地”了，不过这时的藏书都没了。段誉在书架一阵猛翻，找到了一柄钥匙，一点伤药还有一张没写过字的羊皮纸，在婴儿的摇床边还拣到一块“坤”字锁片。里面还有一间房子，但没有入口。这边墙上倒有个钥匙孔，但是被什么东西塞住了，得要个细小的东西拔一拔，还是回到那个大水缸边去把磁针拣回来吧。拨开堵塞物使用钥匙打开隐藏的门口。记住进去之前在长明灯边拣一副打火石。

里面的房间明显有个八卦的谜题，最里面有个炉台，但没有炉盆，段誉“嘿哟嘿哟”地把“琅环福地”里的炉盆搬来放在上面，原来这也是个机关，八卦中的石柱不见了，露出中间的宝箱，宝箱里就是七块八卦的锁片，先把坤字锁片放在乾三连锁片对面的石台上，然后从乾三连锁片右边开始按逆时针方向把其余的锁片放上去，成功了!

新的洞口打开了露出里面的山洞，这里段誉发现了“珍珑”棋局，要不是还惦记着回去救钟灵，段誉很可能会迷进这个棋局里。现在身处的山洞显然是神仙姊姊生活起居的地方，在一个看来是桌子的石台上找到缝线卷。出口也很容易地找到了，但是被一块巨大的石头挡住，想到摆棋局的洞里有硫磺，再在洞里找些黑火药塞进去，把纸卷放在石头处时才想起差引线，缝衣线倒是可以代替。把缝衣线在长明灯的烛台里沾上油后炸药就做成了。

炸开大石，段誉满心欢喜地往外走，刚出去，就听得他一声惨叫：“啊!什么东西?”只见面前猛然出现了个骷髅怪物，宛如跗骨之明一样紧跟着段誉不放，而且攻击力很高，手骨头一敲段誉就少掉一大半的血。诸位看官，笔者忍不住要说点题外话了，这就是本游戏的第二场艰难的战斗。它需要钢铁一般的神经，坚韧不拔的意志，良好的心理素质，准确地计算行走步数，还要灵活运用隐忍不发，避实就虚、“君子报仇十年不晚”等等战略战术。先看看形式，战场是四边形的，除了身上的伤药外还有前面的两块石碑是补血的。仅用伤药是远远不够的，其余的全靠石碑来补血，石碑一次补不了多少血，一般要把血补满了才敢踢骷髅两脚，战场四角都各有一个骷髅怪物站着，它们比较呆一点，只要把它们拖远点它们就会呆呆地站着不动。关键是要引开一个石碑边的怪物，好在战斗中随时补血。要把那个一直活动的怪物甩远点需要在它对段誉出手的那一刹躲开它，因为它一出手就会愣上一会儿，趁它

发愣的那会儿赶紧去补血，可千万别让它出手打中你了啊！一不小心就死掉了，要不就是得补上好一阵子。好了，说了这么多要怎么打还得要看你们自己，加油啊，万里长征开始，只要干掉第一个骷髅，段誉的生命值、防御力和攻击力都会增加，后面的几个骷髅一个个都很容易打死。

如果你通过了，恭喜你！可以轻松好一阵子了。所有的怪物都干掉后又有一个门打开了，呵，多么好，门口就有个宝箱，拣到里面的金创药。要在战斗中能拣到该多好哇！

万仇谷口

终于离开"琅环福地"了，路边的一个大树下又有具尸体，尸体旁有一堆被绷断的绳子，看来这位老兄是准备上吊却因为绳子断掉被摔死了，真是倒霉到了极点。可惜这里没有锄头铲子之类的东西，能将他埋了倒是功德一件。钟灵曾说要进万仇谷先要过"善人渡"，段誉走到索桥边，发现索桥已经断了，必须把索桥接上才能过桥。桥边的树下可以拣一柄斧子，回到那个上吊的尸体旁将绳子拾起，在用斧子砍断旁边的两棵小树就作成了枕木，用枕木就可以把"善人渡"接上了。段誉刚走过善人渡，刚接好的索桥就断掉了，毕竟用来连接的绳索太旧只能承受他一人过桥。再也没有回头路了，还是继续往前走吧。

路尽头的大树就是入谷的机关，上刻着"姓段者入谷杀无赦"。根据钟灵的说法，在第二个字上敲三下，原来就是在"段"字上敲，"钟灵为了救我被神龙帮所抓，别说在段字上敲三下，就是在我段誉的头上敲三下也成啊！"(即是使用三次主菜单上的那个手的图标）敲三下之后，一个丫鬟模样的姑娘出现了，"是小姐回来了吗？噫？公子是……?"段誉忙上前说明原因。丫鬟一听也急了，忙叫段誉随他入谷见夫人。

万仇谷

段誉入得谷来，那个丫鬟走得太急没注意段誉没跟上，到夫人房间的路被一老人堵住了，那老人直叫："我的斧头，我的斧头怎么没叫呢?"难道是说刚才拣的斧头？段誉把斧头交给老人，倔老头坚决不认："这铁头怎么会叫？我的斧头……我的斧头……"真是伤脑筋。旁边有间房舍，里面有个姑娘，问过她以后才知道，谷口的老头是她爷爷，现在失心疯又犯了，他说斧头其实就是指门外的那匹叫"虎头"的马。看看喂它什么东西会叫不。段誉

拣起桌上的苹果喂给“虎头”，半天也没听到叫声。再冲击那个姑娘，姑娘说上次她出谷溜马时不知马吃了什么东西就叫了，让段誉出谷看看，段誉出谷后发现木桩上长着些毒蘑菇，马八成是吃了这个才叫的。摘下些蘑菇喂给马吃，马果然叫了，她象还想吃，再来一块吧，哇呀！好象吃多了，马立即就倒了下去！还是别说吧，段誉走到老人面前说：“虎头叫了，快去看看吧！”老人很激动地跑过去看，赶快趁这个时候溜吧。

段誉见到钟夫人后详细禀明钟灵被擒的详细经过，很是自责了一番，正在说话间，外面传来一个粗哑的男声：“怎么有男人的声音？”钟夫人一听大急：“糟了，老公回来了！给他看见可得误会！”各位看官看到此处当然知道这是“一代醋坛子”出现了，前后经过……当然大家都知道。

话说钟万仇一怒而去。钟夫人决定和段誉前去救钟灵，刚出房间就被钟万仇发现，钟夫人挥剑一刺意欲吓退他，谁知他竟不挡被剑直刺进胸膛，鲜血簌簌地往外冒，还好钟夫人并无伤人之心，伤势说大不大说小不小。钟夫人一见也慌了神：“你……你为什么不挡？”“阿宝，你终于要离我而去了？”钟夫人嗔道：“我是去救咱们的女儿！也罢！我也不去救了，她自己闯的祸自己解决吧。段公子，你告诉神龙帮主司空玄，我丈夫是大名鼎鼎的“马王神”钟万仇，我叫苦宝宝，有个外号可不好听叫“俏药叉”，他如果伤了我女儿的一根毫毛，别怪我们夫妻辣手无情。段誉心中叫苦：“难道就凭他们夫妻两的名号？看来我腹中的断肠草的毒也解不了了。”钟夫人见段誉面有难色，就交给他一个细盒，盒中的钟灵的生辰八字。说道：“你将这个盒子交给你父亲，请他救我们的女儿，记住一定要说‘请他出手救我们的女儿’这十个字。”

段誉一到谷口就碰到那个老人，老人见到段誉大叫凶手，一定要段誉治好马才让他走。段誉只好又去问他的孙女，小姑娘让他找夫人那里的王大夫配药。在夫人的丫鬟春儿处问得王大夫的所在。原来王大夫正在为炎谷主配药。王大夫说段誉给马所吃的蘑菇是三笑菇，难怪马吃了会叫。解毒的药还差一味“菩提花”，谷中就有。段誉从夫人房间背后路的尽头摘到菩提花，交给王大夫后，他又说还要潮湿的苔藓，此物何处有还得问春儿，原来潮湿的苔藓在马廊门口的盆栽里，赶快摘一点给王大夫拿去吧，结果王大夫认为太干了不满意，段誉只有满谷乱找，结果就在春儿所在的房间里的那盆红色的花盆里挖到湿得不能再湿的苔藓。真是够烦人的，不过解药倒是拿到手了，大夫说把解药放在马鼻子底下就可以救过来。王大夫真是妙手回春，马儿终

于活过来了，老人也喜出望外地奔了过去让开了道。

可是谷口的善人渡还是断的啊，段誉还是继续把修桥匠当下去吧！谷里肯定有修桥的东西，问过老人的孙女后得知门外的回廊里有绳索，再从春儿处了解到屋后有现成的木料。将所有的材料搜集起后交给那位老人，老人为感激段誉救马之恩（是恩吗？）为段誉修好了断桥。可是回去的时间不够了，想叫老人借马一用，但“虎头”才好不大能跑，老人带段誉来到青木庄的门口，叫他进去借马。

青木庄

段誉来到青木庄的门口，却见两个凶神恶煞的人二话没说把他抓进庄去。原来青木庄的庄主是个年纪很轻的姑娘叫木婉清，这时她孤身一人正被几个带着家丁的婆婆围攻，当然这种以众凌寡的事是段誉所不能容的，他又忍不住上前以理服人。可是“秀才遇到兵有理说不清”，当然这一伙人是不会理会他的，不过倒获得了木婉清的好感。在他们发动攻击之前，木婉清打熄了蜡烛，施展绝顶轻功抓起段誉一起从庄里逃了出来。

还没来得及喘上口气，一队穿黑色斗逢的女子拦住他们，认定他们就是无量派东西二宗私逃弟子，不由分说地要将他们抓起来。诸君别怕，这次有了那五个骷髅的基础还有木婉清帮忙，很快就将这队女子灭了。段誉取下两套黑色斗篷给他和木婉清穿上，两人一起往神龙帮而去。

无量后山

解救钟灵的过程出乎意料的简单，司空玄看他们穿的是灵鹫宫的服饰，把他们当成了灵鹫的圣使。圣使们命令一下他还敢说什么，唯恐马屁拍得不够响，语气放得不够柔。木婉清趁机向他要来了断肠草的解药，司空玄因为被钟灵的闪电貂所伤问是否可以给他解药，木婉清将自己的香味丸权作解药交给了他。出林后钟灵才发现原来救她的就是段誉和木婉清，钟灵为寻找闪电貂先离开了，她刚走曾在青木庄追杀木婉清的那一伙人又赶了上来。

木婉清带领段誉且战且退，退到一山崖处只有一条仅供一人而过的小路，木婉清叫段誉先撤她断后。段誉从小路出来后见一奇怪人站在路中，段誉忙上前求救，原来这是“四大恶人”中的“凶神恶煞”岳老三，极喜人称他“岳老二”，几句话下来段誉就摸清了他的脾气，顺着语意一阵黑拍，岳老三果然“鳄颜大悦”。这时木婉清且战且退到了这里，岳老三虽帮她退了大敌，

但也认出她是杀他徒儿之人。因他徒儿为见木婉清之貌被杀，岳老三要求她取下面罩。由于木婉清曾发下毒誓，第一个见她容貌的人如不能娶她为妻就要杀了他。但岳老三的武功太高，肯定打不过，也罢，木婉清让段誉第一个见到了她的清丽面容。

这时岳老三认为段誉与他很象，一定要段誉拜他为师，段誉当然拒不答应，岳老三就掳走了木婉清，要段誉答应了才放她走，还发力将大石震落堵住了路口。灵鹫宫和无量洞的人正好经过这里，将大石移开后发现了段誉。最后灵鹫宫的圣使让无星洞的人护送段誉离开，可无量洞的人却误解了她们的意思，将段誉关进了无量洞主的练功房。

无量洞

被关进房间的段誉百无聊赖中想起神仙姊姊交给的武功一直都没功夫练，岂不是对不起神仙姊姊的嘱咐？几天下来，“北冥神功”和“凌波微步”都已学会，只是尚欠火候而已。这几日迷恋武功之中，木婉清还在“南海鳄神”手中，得想个办法快点出去。

房间的一边有一立一倒的两个车轮，段誉试着搬了搬竟然移不动，看来这是个机关，怎么打开看来要从别的地方入手才行。屋的正中放着一个大水桶，把它移开后房间的门就打开了。段誉一走出房外就被守在房间的无量洞两个弟子发现，立即抢上前来围攻段誉，这两个毕竟是名门出身，身手不凡，正好让段誉试试新学的“北冥神功”(呼出主菜单，使用上面“手”的图标)，这两个人就因为被吸尽内力而无法动弹。由于大门紧闭段誉还是无法出门，看来有机关控制，要好好逼一下这两个人。想起前几天听到后山传来“莽牯朱蛤”的叫声，这两人的谈话中透露出他们十分地畏惧这东西，段誉就威胁说要不讲出开门的方法就把他们丢到后山去喂“莽牯朱蛤”，谁知话刚出口，立马晕倒了一个。另一个说这院子里的房间里有三个开关，要打开两上相同的机关才能打开院门，说完这位也昏了过去。段誉从他们身上搜到一点伤药和一柄钥匙，铁钥匙是用来开右边一个房间的门的。这个房间也有个车轮，扳动后中间房间的门也打开了。进入后发现这个房间中的车轮生锈动不了，还好旁边有一瓶煤油，用钟灵的绣花鞋装满灌注在轮子里，好了！再回到被关押过的房间里，先扳动右边那边立着的车轮，而后摸摸左边的车轮……院门终于打开了。

出院后段誉来到一间练功房内，嘿，这里也有车轮，好象又是个开门的

机关，想出去看吗？其中的石碑就是打开后院门的，外面就是无量山，只是还没走脱门就关上了，而且练功房间门开的时间也是有限制的。也就是说开了车轮后立即去开石碑，然后跑出房门走出院门这过程中一步都不能走错，也不能多走。好了各位准备了没有？预备……跑！

无量山

各位终于跑出来了，真是恭喜恭喜！

这时的段誉决定要去后山找木婉清（之前要先去消灭追杀木婉清的那几个恶婆婆和神龙帮的小卒子）。木婉清还在段誉被“南海鳄神”关起来的地方痴痴地等他，见到段誉当然免不了大骂一通，其实见到他心里还是很高兴的，要不她在这儿等干吗？段誉问过之后才知是他父亲的四个家臣把木婉清救出来的。

在前行的路上碰见了前来寻他们的朱丹臣，朱丹臣告诉段誉，他父亲和伯父都很惦记他，叫他立即回家，当然朱丹臣也没忘了邀请木婉清一起前行。木婉清想到她师傅叫她杀的两个人之中一个就在大理，去看看也好，于是就答应了。

途中，云中鹤追上了他们，意图将木婉清和段誉擒回去，这里离段誉母亲静修的玉虚观不远，段誉认清方向后往左下方赶去，带来他母亲“玉虚散人”一起对付云中鹤，此人见寡不敌众连忙撤退。

王　府

回到王府，段誉正和他父亲说话间，“南海鳄神”又找上门来，段誉推说要他打过他师傅才能拜岳老三为师，岳老三颇为自信地等段誉带来他的师傅，王府上下忍住笑看着段誉带进来的帐房先生霍先生。岳老三一见段誉带进来的这人猥琐不堪的形象便说大话道：“我要三招打不倒你，就拜你为师。”段誉心想到底霍师傅有没有本领还不知道，还不如自己下去接下三招，以神仙姊姊的“凌波微步”就算以现在自己的水平接他三招只怕还是可以的，便要求自己上来接招，岳老三知道他一点武功也不会，于是就答应了。谁知段誉竟会有这么神奇的轻功，竟然从本钻不过去的地方钻过去了，偏偏又从转不过去的方向转过去了，岳老三怒极，呼呼一套拳打完连段誉一片衣角也没捞到，最后只有实现自己的诺言拜了段誉为师。一段找徒儿的经过变成了自己的拜师会，岳老三只有羞愤而去。

晚上，段誉和木婉清在花园里见到王妃刀白凤，言谈之中木婉清发现段誉的母亲就是她师父要她杀的第二个人，于是向她发出了带毒的袖箭。段誉为母亲挡箭而中毒，一来，木婉清并无杀人之心只是师命难违；二来，见段誉中箭也慌了神，连忙掏出解药给段誉服下。待一阵手忙脚乱后，众人解救段誉回房，刀白凤从木婉清的兵器上也明白了她就是段王爷旧情人秦红棉的女儿，一时间往事重重涌上心头，头也不回地离开王府而去。段王爷阻拦不住，明白刀白凤心意已决也只得罢了。回头看看木婉清与秦红棉当年一模一样的性子一模一样的脾气，心下也软了，道："孩子，这些年倒苦了你们了，你有什么要求就说吧，我一定帮你办到。"木婉清正在暗想他会用什么方法来折磨她呢，倒没想到他会说出这么一番话来，就傻傻地回答道："我没什么心愿，只是我和段郎的婚事你要给我作主，可不许他负心薄幸。"段王爷叹道："你不能嫁给他，因为他是你亲哥哥！"木婉清犹如晴空里下了个霹雳一样，顿时呆了："我不信！我不信！"这时秦红棉也从外面走了进来，将木婉清带了回去。

一日，段誉觉得心里极其烦闷，于是到花园散心，没想到岳老三和云中鹤一起在面前出现。原来岳老三回去后越想越不对劲，几日后倒也想出了个主意：让段誉将那几个头给他磕回来，最后再磕上几个头拜师，这样既得回了面子又得回了徒儿，真是两全齐美。没想到段誉誓死不磕这个头，大怒之下与云中鹤一起出手准备擒下他。段誉当然又只有拔腿就跑，朱丹臣等三大家臣都分散在王府中，待将三人汇齐后，岳老三和云中鹤知道讨不了好就撤退了。段誉本来这几日吸的内力没能溶为一体，再加上外伤没好，刚才又奔跑了一阵，顿时气血翻腾昏在地上。

天龙寺

为救段誉性命，大理国王段正明亲自带他到大理国寺天龙寺找高僧求救。几位高僧正准备运用一阳指给段誉疗伤时，枯荣长老运起佛门"狮子吼"道："天龙寺百年威名摇摇欲坠，这当口还要为这黄口小儿疗伤治病？"原来大雪山的大轮明王已经下了挑战书，而且即刻就到，指明要见识段氏绝学"六脉神剑"，而"六脉神剑"至今尚无一人得以练成。而今权宜之计只有六人各习一脉神剑，因为尚缺一人就让段正明落发为僧补足，待强敌退后再还俗。

在各位师叔仔细研习墙上的神剑秘图时，段誉百无聊赖地跟着端详着秘图，没想到无心插柳柳成荫，仗着吸来的深厚内力，他终于练成了这绝世神功！

足　球'98

FIFA '98　　★

推出时间：1997 年底
出品发行：EA SPORTS 公司
别　　名：　/
游戏类型：体育运动类

□□评价：

说实话，刚开始拿到 FIFA '98 试玩版的时候简直是目瞪口呆，口水直流，哇！简直！太、太、太没法形容其漂亮与逼真了！可以说，FIFA '97 与 FIFA '98 绝对不是一个级别的产物，所以在下面的详解中就不与 FIFA '97 做对比了。

FIFA98 的推荐配置为：Windows95、DIRECTX5.0、DENTIUM166mmx、16M 内存、200MB 硬盘空间，4 倍光盘驱动。

控制键

一、方向键（大小键盘均可）：控制球员的运动方向。在开门球或开任意球（包括角球和点球）时，左右键控制左右方向，上下键控制球员起脚的高度（如地滚球或高球）。

A：铲球：传高球；在守门员开任意球时是手抛球；下底时是传中，连击两下是用脚后跟儿挑球过人；

在双击的同时连接任意两个方向键便可原地挑高球。

S：队员间的传接球；切换所控制的球员；在守门员开任意球时是手抛球，双击 S 是推地滚球（单刀推射时常用）。

D：射门，大脚；断球；在守门员开任意球时是开大脚。

E：向前夹低球（对于防止对方的铲球特别有效;）在发界外

球或任意球时按此键可指定球的落点；

连击两下是鱼跃冲顶。守门员开任意球时按 E 是丢球（然后就可以用守门员带球狂奔再过人最后射门）；在无球时按 E 是犯规。

W：加速（可以轻易甩掉对方防守队员）；不停地按当然是加速跑啦。

Q：把球传球给由电脑控制的已方球员，使其即兴发挥，按 S 键可令电脑把球传给玩家所控制的球员，按 Q 使该球员交由玩家控制；双击 Q 则是把当前球员交由电脑控制，使其即兴发挥，按 S 键可令电脑把球传给玩家所控制的球员，按 Q 使该球员交由玩家电脑；无球队员按 Q 可严重故意犯规（推人或飞铲）；抛接外球时也可切换球员。

Ctrl：在开球门球、角球和任意球时按 Ctrl 可使角度左旋，单击是晃右推左；双击是右旋转过人。

Ctrl + A：脚后跟儿挑球过人

Ctrl + S：晃右推左

Ctrl + D：根据情况做出不同的花样动作（华丽无比），一般多做出射门的假动作，然后突然加速摆脱对方防守队员。

Ctrl + Q：推右跑左。

Ctrl + W：右旋转过人

Ctrl + E：铲右拉左

Atl：在开球门球、角球和任意球时按 Atl 可使角度右旋；单击晃左推右；双击是左旋转过人。

Atl + A：脚后跟儿挑球过人。

Atl + S：晃左推右

Atl + D：根据情况做出不同的花人动作（华丽无比），一般多是做出射门的假动作，然后突然加速摆脱对方防守队员。

Atl + Q：推左跑右

Atl＋W：左旋转过人

Atl＋E：铲左拉右。

(注：某些动作的名字是俺们给瞎取的。要熟练有效地掌握上面的招术绝非易事喔！)

二、功能键

F1：切换到 Tele Cam（正常的视角）

F2：切换到 sideline Cam（旁观者的视角）

F3：切换到 Action Cam（行动视角）

F4：切换到 Goal Cam（球门视角）

F5：切换到 Stadium Cam（球场的视角）

F6：切换到 Shoulder Cam（肩部视角）

F7：切换到 Ball Cam（球的视角）

F8：切换到 Tower Cam（全场的俯视）

1：切换到 Controller Select（控制方选择）

2：切换到 Team Management（球队的管理）

3：切换到 Match Options（比赛设置）

4：切换到 Instant Replay（即时重现）

5：切换到 Match Statistics（比赛统计）

6：切换到 Score Summary（比分统计）

7：切换到 Booking Summary（红、黄牌统计）

8：小地图开关。

T：开/关观众席细节

Y：开/关足球场地细节。

关于中国队

中国队在 FIFA '98 中并不是以一支弱旅的身份出现的。EA 除了对中国队的各项实力做了不同程度的提高外，还对 FIFA '97 中的中国队的阵容做了些变化。其阵容如下：

1号	区楚良	守门员
2号	朱　琪	后　卫
3号	肖　坚	后　卫
4号	张恩华	卫　卫
5号	刘　越	后　卫
6号	郝海东	后　卫
7号	HI	中　卫（可能是谢晖）
8号	李　明	中　卫
9号	申　思	中　卫
10号	杨　晨	中　卫
11号	HI	中　卫（???）
12号	高　峰	前　锋
13号	周　宁	前　锋
14号	LI	后　卫（也许是李红军）
16号	范志毅	中　卫
17号	黎　兵	中　卫
18号	马明宇	中　卫
19号	潘　毅	前　锋
22号	CHEN	替补守门员（据说是吴承瑛）
24号	毛毅军	中后卫

这支显然不是中国国家队，不知EA是怎么搞的，以老国奥队为基础，加了一些现役国脚（和一些不知所云的球员）。这支“EA中国队”的表现基本上不令人失望，在老夫的领导下，屡创佳绩，比如2：0小胜巴西，巴西全场仅一脚射门。又比如14：1狂胜西班牙（区楚良进两球）等等，俺们功夫还不赖吧?

功能说明

FIFA '98的设置非常详尽，几乎什么都可调可改。功能也相当丰富，可谓是面面俱到。

FIFA '98 的主菜单分为：Match Select（比赛模式）、Modem/Network（调制解调器/网络）、Load Game（装载游戏）、Options（设置）、Team Management（球队管理）、Customize Squad（定义球队）、Highights（精彩射门回放）、Credits（制作者名单）和 Quit RTWC98（退出 FIFA98）九大项。

一、赛事概述。

1. 在 Friendly（足球友谊赛）中，你可以任选两支球队（包括各国家队或各国俱乐部队）进行比赛。

然后，可以选择比赛的场地（包括十六个国际级室外足球场和一个五人制的室内足球场）、天气（包括雨天、雪天、泥地等）及时间（从两分钟到四十五分钟）等。

2. 在 Road to World Cup98（98 年法国世界杯足球赛）中，你可选五大洲中任何一支国际队（特别是中国国家队）参加世界杯足球赛。

3. 在 League（各国足球甲级联赛）中，囊括了巴西、英国、法国、德国、意大利、马来西亚（莫名其妙）、娜威、瑞典、苏格兰、西班牙、美国（为什么没有荷兰?!）这十一个国家的甲级俱乐部联赛。特别是意大利、英国、德国这三个国家的联赛很精彩。如今，你不必在周末苦苦等观看这些精彩纷呈的足球赛，你可以选一支所喜欢的球队去亲自搏杀，去赢得各国的联赛冠军。

4. 在 Training（球队训练）中，你可以亲自训练自己的队伍。训练中，你把队伍分为进攻和防守两方。

可进行 Penaties（罚点球）、Free Kicks（罚任意球）、Corner Kicks（罚角球）、Training Match（练习赛）四种模式的训练的，训练成一支世界级球队。

5. 通过 Penalty Shootout（点球决胜负）的训练，可迅速提升队员罚点球和守门员扑点球的水平。

小弟也为此特别研究了一阵，在你罚点球时，可以先选一个死

角（比如按住上左两键或上右两键），再按 D 键，这种球十有八九能进。

二、进入 Modem/Network（调制解调可器/网络）这一项。

1. 用 Modem Connect 显然是通过 Modem（调制解调器）进行联线对战。

2. 用 Network Connect 则是通过局域网进行联线对战。

三、Load Game 不用小弟再多费口舌了吧。

顺便传授绝技一招（免费）：对付 FIFA '98 和一切即时战略游戏，见好就 SAVE、见差就 LOAD，此乃克敌制胜的法宝。

四、Options（除了主菜单，再其他许多地方也有 Options 选项）。这是最烦琐的一项了，由于版面所限，无法一一为大家详解，就介绍一些比较重要的。

1.Match Options（比赛设置）。主要是设置跟比赛环境有关的参数。

2.Gameplay Options（规则设置）。主要是设置有关比赛的规则。为了使比赛更加真实，把 Offside（越位）、（injuries（受伤害）、Fatigue（疲倦）和 Bookings（掏牌）设为 On（开），Substitutions（换个人数）设计为 3 人。

3.A/V Options（控制方设置）。如果你是菜鸟的话，就把 Difficulty Level（难度级别）设为 Amateur（业余级），后面的选项全设为 On。如果你是老鸟，尽可试试 Professional（专业级）和 World Class（世界级）。

五、Team Management。

在球队管理中，你可以像教练一样来排兵步阵。是踢 4－4－2，还是 4－3－3，还是 1－1－8？还可以换人，以及调整攻防区域等。

六、Customize Squad。这是很有趣的选项。

1.Team Edit（球队编辑）。你可以更改任一支球队的主客场球

服（式样、颜色等），甚至连球队的名字都可以一并给做了。不过我最感兴趣的是组建一支自己的球队。

2. Play Edit（球员编辑）。想进国家队吗？NO PROBLEM！把周宁改成你自己不就得了？在这儿，可以修改一个球员的所有属性，包括：Name（姓名）、Position（位置）、Number（号码）、Hair Colour（头发颜色）、Hair Type（发型）、Skin Colour（肤色）、Face（面容）、Fitness（身体状况）、Heading（头球）、Passig（过人）Reaction（反应）Shot Power（射门力量）、Shot Accuracy（射门准确度）、Speed（速度）和 Tackles（处理）。

3. International Selection（组建国家队）。你可以用各国提供的球员组成该国的国家队。

4. Club Transfers（俱乐部转会）。球员转会要看双方俱乐部的实力而定，也就是说得看看俱乐有多少"K"（货币单位）。显然，要把一个价值 2000K 的球星卖给一个只有 1000K 流动资金的俱乐部是不可能的事。每个球员都有其 VALUE（价值），总的来说，其 K 值与个人水平成正比。不过也有例外，同是世界级超一流的球星 WEAH（维阿）和 RONALDO（罗那尔多），身价却迥异。WEAH 身价 21716K，而可怜的 RONALDO 却只值 850K（搞错没有???），这使 RONALDO 可以在各俱乐部之间飞来飞去，因为一般的俱乐部都有流动资金约 1000K，买得起 RONALDO。其中能找到的身价最低的好像是个叫 GALLOR 的球员，仅值 348K（跟俺差不多嘛）。

七、Highlights。在比赛中保存下来的精彩射门集锦都是在这儿进行回放的。贮存每个进球只占 68K 的硬盘空间，也就是说，只要硬盘够大，存多少精彩进球都行。存成的文件位于 USER 子目录下，名称为 RPLY××××. DAT。可以拷下来供人欣赏。一张 1. 44 的小盘就可以存放 20 个精彩进球集锦，你说爽不爽？

八、Credits。我只用过一次。

九、Quit RTWC98（退出 FIFA '98）。我每次都用。

进球必杀技

先来说一下基本技巧吧：

1. 过人不要离防守队员太近。

2. 不要在禁区外远射。

3. 罚任意球和角球时不要妄图直接破门。

4. 多传球。

5. 不要把球带到离守门员很近的地方。

6. 铲球十分厉害（在联线对战时被列为禁招之一），要多多利用。不过要用 A 去铲，不要用 Q 去铲，因为那不是铲球，是铲人（要吃牌儿的！）

7. 对付铲球的好方法有夹低球（按 E）和脚后跟儿挑球（双击 A）。

8. 不要去铲守门员（要被罚下的）。

再教大家几招必杀技吧：

1. 在守门员大脚开任意球的时候，派一个前锋去档球（按 D 键），挡下后射一脚，必进无疑。不过前锋的部位和按 D 的时机要掌握好，多练一练。

2. 单刀球时，出脚要快，不然守门员一出击就会把球没收。把握好时机，选好了方向，连接两个 S，可把球推至死角，如果身后没有后卫紧逼的话，可连按两个 A，把球用脚后跟挑过守门员，再转身打空门，非常漂亮。不过还是一句老话：时机要掌握好，多练一练。

3. 把球带到大禁区边上，晃几下，把守门员“勾引”出来，然后按 S 传中，由跟上的队友破门。

4. 同样是先把球带到大禁区边上，再往球门方向插几步，此时守门员十有八九会出击，然后迅速向回扣一脚（偏中路一些），守门员就会失去重心跌一跤，再按 D 打门。

5. 若现在是甲在禁区附近带球，双击Q键，甲便交由电脑控制突破过人，此时另一球员乙的身上会有一个闪烁的黄圈，玩家控制的是无球队员乙。让乙快速跑到对方球门的内边侧，看准时机(在甲、守门员和乙三人不在同一直线上而且甲离球门较近的时候)，按S键让甲把球传给乙（守门员扑不到)，乙接到传球后转身打门，必进无疑。注意：甲的过人能力、带球能力、加速和速度一定要出色，不然电脑控制的甲的球很容易被断掉。还有如果甲、守门员和乙三人在同一直线上时按S令甲传球的话，守门员会把球没收的。

横扫千军

Total Annihilation ★

推出时间：1997 年底

出品发行：Cavedog 和 GT 公司

别　　名：　/

游戏类型：即时战略类

□□评价：

完全真实的 3D 画面；高清晰度。局部战局刻划精细，整个战局表现恢宏。电脑对手的 AI 程度令人瞠目结合。兵种齐全，立体集团军作战可以尽展统师风采。音乐也不俗，交响乐风格的 CD 轨音乐有一种悲壮的战场气势，令人感觉恢宏大气。

热键操作

Ctrl + A 选择所有单位的部队。

Ctrl + C 选择指挥官。

Ctrl + D 选择的部队在五秒内自杀，再按一次就取消。

Ctrl + S 选择现时屏幕上所有单位的部队。

Ctrl + Z 选择同一种类的所有部队，条件是先选定一个种类的单位。

Ctrl + 1～9 玩过即时战略的玩家都很熟悉的部队编队的指令。

Alt + 1～9 选回已被编组的部队。

Shift 按着此键再按画面左方的菜单可以控制部队的 AI 设定和动作，而且可以用来连续执行修复、建筑和回收等任务，所选定的部队会逐个完成。

ESC 取消所选部队的任务。

A　ATTACK 的简化指令，下达攻击命令（鼠标指处不分敌我地打）

G　GUARD 的简化指令，下达警戒命令。

M　MOVE 的简化指令，下达移动命令。

P　PATROL 的简化指令，下达巡逻命令。

S　STOP 的简化指令，取消部队的任务令行进中的部队停下来。

D　使用 D－GUN 攻击。

C　CAPTURE 的简化指令，可俘虏敌人和占领敌方部队的建筑。

R　REPAIR 的简化指令，一看就知道是维修了。

E　RECLAIM 的简化指令，可以用于回收已方的建筑部队(不管有没有损伤)。

H　与另一位玩家分享资源，在联网对战时才有用。

N　选定屏幕外的另一个单位，不过我试过好像不行哦，反而按 Ctrl + N 可以实现此功能，不过好像用处不大。

T　跟踪你所选定的部队，随之移动画面也会移动。

－　减慢游戏速度。

＋　加快游戏速度。

，　选择部队的上一个单位。好像不太行。

。　选择部队的下一个单位，也是不太行。

显示所有部队和建筑的耐久度状态条，最大好处是可以看出有哪些部队需要维修和显示出已编组的部队的编号。

ENTER 显示对话框，联网对战时用于交谈，不过聪明的玩家当然会想到另外的一件事情——输入秘技。

B　选择建筑菜单。

0　选择命令菜单。

1～9　选定部队后，按这个可以选择左方的不同菜单，切换很

方便。

F1　显示所选部队的信息。

F2　显示系统菜单，按 TAB 键也有相同的功能，可以储存游戏、游戏设定和帮助等。

F3　选择刚发报信息单的部队，如部队受到攻击而发出被攻击信息（画面左上角），那么用此键可以迅速到达战斗现场并指挥战斗。

F12　清除画面上的闲聊等信息，在生产部队超过上限时你会感觉到它的好用之处。

PAUSE　暂停游戏，F2 也可以。

Ctrl + F9　在游戏中截取游戏画面。怎么我用不了？

F4 在联网对战时可以显示各玩家消灭的敌人和被消灭的数量等信息。

Ctrl + V　选择所有空中部队。

Ctrl + B　选择所有可生产的部队，指挥官除外。

Ctrl + F　选择所有可以生产的建筑。

Ctrl + F5～F7　在所在位置作一个记录。

F5～F7　快速切换回已作记录的地点。

SPACBAR　显示游戏已进行了多久，游戏速度，现在部队数目和最大部队数目等信息。

在游戏中即使你战败了仍有办法进入到下个战役中，只要在战役菜单（BATTLE menu）中打开下一个关卡即可继续游戏。

首先按“Enter”键，再按“+”键。可输入下列秘技：

Atm：增加 1000 单位金和能量。

Radar：行动时伴有 100%雷达搜索。

Doubleshot：两倍火力和杀伤力。

Dither：改变灰阶图像行抖动数。

NowIsee：显示地图。

Contour：显示 3D 网状外形（＃为 W/1～5）。

坏蟑螂

Bad Mojo ★

推出时间：1997 年
出品发行：PULSE 公司
别　　名：　/
游戏类型：解谜类游戏

□□评价：

游戏在 WINDOWS 平台上运行，其画面制作得非常精美，采用了大量实地显微摄影，并制成 3D 图片，一只蟑螂在图片上爬，玩者可清楚的感觉到凸凹起伏，立体极强，游戏还摄制了大量的真人录象，玩游戏的过程，就象在看一部电影，很有真实感。更值得一提的是，游戏中的背景音乐是世界著名乐队 ROLLING STONE（滚石）制作的，其效果可想而知。

故事背景

游戏讲述了一对失散多年的父子在其亡妻灵魂的魔法帮助下重逢的故事。虽说是解谜类游戏，但其情节也是非常曲折、感人的。在解谜过程中，不仅使玩者增长了智力，而且使人感受到亲情的可贵。

一个大雨滂沱的夜晚，一辆卡车疾速奔驰在旧金山市的一座大桥上。在粗壮桥旁边，有个小小的闪着幽暗灯光的酒吧——爱迪尔酒吧。店老板爱迪尔是个嗜酒成性的古怪老头，他无妻无子，过着独身生活。亨利是位研究昆虫的科学家，住在酒吧的一间小屋里，曾经穷困潦倒，欠了房东爱迪尔好几个月的房租，但他现在已经拥有了一大笔科研奖金，正在收拾行李准备明天一大早乘飞机远离这

座令他厌恶的城市，去享受富翁的生活。突然房东敲门来要拖欠已久的房租，亨利只好花点钱把他打发走，反正幸福的生活已向他招手，再也不用过这贫穷的日子。亨利是个孤儿，在修道院长大，从来没人关心过他，爱过他，唯一给予他生活勇气的是母亲留给他的纪念品，那是一串有无穷魔力的项链。当亨利刚拿起它的时候，突然项链的魔法开始出现，亨利只觉得一阵电闪雷鸣，眼前一黑，晕倒在地上。在爱迪尔酒吧阴暗潮湿的下水道里，亨利被魔法变成了一只蟑螂，于是开始了他艰难而漫长的逃生之旅，一个个未解之谜正等着他去解开。

现在，就让你成为亨利，去感受这一番传奇的经历吧！

游戏攻略

第一章　绝处逢生

通过下水道的第一个入口，你来到了爱迪尔的小屋。地板上脏极了，到处可见烟头、火柴、酒瓶盖等。恶臭的污水使你无法通过，只有往前趟。不一会儿，来到一个煤气炉前，从炉腿上去。炉腿上有个酷似眼睛的图案（这是整个游戏中多次出现的标志，它向你提供各种线索），只要你爬到上面去便会有只昆虫，通过它的眼睛可以给你很多有用的提示（不过你得有一定的英语听力水准才能获得很有价值的提示，若想再听一遍，走出该图案，再返回到眼睛处即可）。往右沿着煤气管道走，旁边的火炉千万碰不得，否则立即毙命。一直沿管道爬到顶部，可观察到地面的一些情况。下来后沿另一炉腿来到地面。地上右侧有木屑状物，有只苍蝇被粘死在上面，如果你不想象苍蝇一样就别去碰它。另外还有专门诱捕蟑螂的杀虫盘，小心别掉进去。接下来你会发现一只叫你恶心得要呕吐的被夹在鼠夹上的烂老鼠，血流成河，但它并没有死，不信你去碰碰它的嘴，它会一口将你吃掉，碰它的尾巴倒也无妨，它会将你打到一边。经过鼠夹后，你又碰上个大麻烦，一只蜘蛛正等着你。怎么过去呢？仔细观察一下，蛛网旁有个爱迪尔刚扔下的烟头，还未熄灭。赶快爬过去，推动烟头，在蜘蛛未扑向你之前将烟头对准它，当扑下来时就会被烫死。解决了这个难题，另一个难题又接踵而至——当你从一只皮包骨头的死鼠上过去后，来到一个到处都不能碰的地方，还有个专捕蟑螂的盒子。

没办法，只好先进去看看了。里面已经有许多死蟑螂，借助同伴的尸体爬过去，爬到最后一个框上有一只未死的蟑螂，它不断地挣扎，你不能直接从它身上过去，但你可以推动盒里的一个小块东西，借助另一个小的死蟑螂搭桥通过。游戏第一关的两个难题就这么被你轻易解决了。

第二章　声东击西

上了桌腿后，桌子横框上的电线不可上去，否则容易滑下来摔死。上到桌面后，凡是有胶的地方都不能通过。碰一下插头处的电线，到吸尘器吹风口处，风会将你吹到地面上。在报纸堆旁有只眼睛，告诉你小心门外的猫。报上的新闻是关于亨利获奖时发表演讲的情景。另外墙壁上各处都可去看一看，窗户玻璃上也有只眼睛可以给你提示，但要小心暗红色的暖气管，碰上即死。床上箱子里有关爱迪尔身份的材料。雪茄烟会告诉你店老板爱迪尔的妻子生下一个孩子后便死去的事。此外通过一根长拖把杆可来到一个三只保险丝的电源控制箱处，通过另一端下去可到另一个悬挂着板上，板上到处是胶，甚至有一处当你走过后流动的胶会封住你的退路，这样你就死定了。悬板与放吸尘器的桌面借助一个管状线连通。好了，现在该去做你要做的事情了。爬到有收音机的桌面（在报纸旁边），来到收音机后面，跟随另一只蟑螂碰响收音机。这时你的房东爱迪尔回到屋里，手里拿着一听易拉罐饮料，伴着音乐跳舞，最后把未喝完的饮料放在了收音机旁。你上到收音机顶部，发现有个装安眠药的瓶子。从瓶底推动瓶子，从里面滚出一颗安眠药。小心的将它放到易拉罐里。这时爱迪尔进屋来，喝完剩下的饮料，不多时便晕倒，从口袋里掉出一大把币。他睡倒在床上，发出轰轰的鼾声。你爬到床底，雪茄烟盒已被爱迪尔碰得挨着墙了。爬上盒子，从一个破插孔穿过墙壁，你又来到了下水管处，一位女神向你祝贺，你已打开了第二个下水道入口，通过了游戏的第二关。

第三章　智杀鼠王

当在你来到洗手间后，推动手纸机构里的锁钩，手纸由于重力作用滑到地面，便池旁有只眼睛可给你一些提示。顺墙根走时，小心鼠洞里的老鼠它会一口将你吞掉。来到马桶旁，爬上马桶后千万小心别掉下去。马桶旁边还有一只眼睛。在一群蚂蚁经过后，会有一只小蚂蚁告诉你如何杀死老鼠。为什么要杀死老鼠呢？先别管它，来到鼠洞旁，小心的从鼠洞旁边没有油漆的

地方上去。哇，老鼠血红的眼睛在洞中闪闪发光，同时响起恐怖的音乐。顺势爬到洗手池上，通过梳妆台上镜子的裂缝进入梳妆台中，径直往上爬，有一个写着“FOR USED RAZORS”的小口，用过的剔须刀片都被扔在里面。钻进小口往下爬，你会发现一大堆架在一起快就掉下去的刀片。推动旁边的锈螺钉，使刀片掉下去，这时，下面传来老鼠恐怖的惨叫声，它已被刀片杀死，再返回破镜处。这时爱迪尔睡眼朦胧地来厕所方便，并将一支未抽完的香烟放在便池的烟灰罐上（在这里有一个很重要的有关这支香烟的提示，但现在暂时还用不上）。接着你进入鼠洞，老鼠的尸体惨不忍睹。不用担心，它不会再吃你。老鼠偷来的三只戒指将施展魔法，把墙上的洞口打开。于是，你又通过了第三关。第三个下水道入口已被打开，女神会告诉你，鼠王已被杀死。

第四章　救友相助

过一系列管道你来到了厨房，爬上冰柜顶可看到整个厨房的情景。下到冰柜底部，走到煤气灶的墙壁上（紧挨冰柜），你又发现一只等待着你的眼睛，一只苍蝇会告诉你它将帮你过关。下来后一直向左走，别靠近门口，那里有只饿坏了的猫正嗷嗷直叫并试图抓住你。找到屋里左边的一个拖把，顺着杆子爬上去。桌上到处是酱、辣椒、蔬菜、很脏，不过它们并不阻碍你前进。来到洗菜池上，出水口里发出轰轰的响声，进去一看，原来是个风轮在不停地转动，进去的话必死无疑（其实这里就是一个下水道的入口，只要能想办法进去就可以过关）。怎样才能进去呢？出来观察一下地形，发现出水口上有一只勺子和一把细长的西餐刀，如果能将西餐刀的一端压下去就可以把勺子撬进入水口，将风轮卡住。可是当你爬上那把西餐刀时才发现你的重量太轻，无法把勺子撬进入水口。怎么办？这时你想起了那只苍蝇，只要找到它，借助它的力量，一定能成功，现在就去吧!

右爬，你碰到一条气喘喘吁吁，奄奄一息的鱼，它告诉你要关煤气灶的火。好吧，再向右爬，爬过一把刀，来到煤气灶上，从后面绕过去，锅中正冒着小泡。从两锅中间穿过，糟！锅中溅出的汤汁堵住了去路，就这样被困死了吗？经验告诉我们，那个酒瓶盖是不会无故放在那儿的——推动它搭桥过去，这才叫“虫到山前必有路”（掉进陷阱除外）。从那个空的煤气灶开关处爬下爬，顺管道来到一小孔处，推动盖板挡住进气口，炉火熄灭了，但煤气仍不断泄漏出来，发出“嘶嘶”的音音，事情正按预想的发展，顺原路出

来，注意出来后应立即向下走，你会听到那只苍蝇的呼救声。顺着拖把手爬过去在灶的侧壁上发现它被困在汤汁中间，于是你用自己的身体当桥，将可怜的苍蝇背在你的背上，把它救了出来。然后顺原路返回瓶盖处，从右侧的煤气灶口下去，再回到洗菜池旁，现在你已有足够的重量压下刀柄了。只听“喀”的一声，风轮被卡住了，你可以安全地从出水口下去。

第五章　配酒之谜

通过屏风上的破洞，你来到了酒鬼爱迪尔的调酒间，墙上到处挂着他和他妻子年轻时的照片，年轻的爱迪尔曾显赫一时，并且和他的爱妻有幸福甜蜜的生活。墙壁右有一条大鱼，从鱼眼钻进鱼腹内，又会遇到一只眼睛，它提示你，要过这一关必须找到配酒的方法。从鱼鳃里出来，你看到一口破钟，它向你讲述爱迪尔丧妻失子后痛苦的晚年，在绝望中试图自杀。但他妻子突然显灵，使他振作起来，找到自己的儿子。

来到鱼尾可下到一排酒瓶上，但你现在并不知道配酒的秘方。再向下来到桌面，千万别想到桌上面去，那里有只可恶的猫正在翘首以待。一直往左，从一根木棒爬到对面桌上，爱迪尔的确是个老烟鬼，桌上到是烟头、火柴、还有不少花生壳。在桌面上转了一圈，似乎无路可走，出路在哪里？调酒秘方又在哪里呢？别急，在桌子右边的一滩水里，你可以找到渡河之舟——一个花生壳。过河后很快就能找到一个告诉你如何配酒的标牌，推动标牌上的小箭头到最后一个名为“BAD MOJO”地方，记住下面显示出的各种酒的名称及顺序（依次为 GRENADINE，BLUECURACAO，BRANDY 白兰地，VODKA 伏特加），这就是你寻觅已久的配酒秘方！沿原路返回，按照秘方的顺序依次爬到各酒瓶口（注意不可弄错，否则必须从第一个酒瓶处重新开始。当你从瓶口下来时，瓶口发光即表示正确），当你爬到最后一个瓶口时，这个谜题终于解开了，下面将进入困难重重的第六关。

第六章　最后关头

这时你正在一个柜子的侧面，那只该死的猫也随你而至，因此你还是不能到地面上去。来到柜子上有一台电话兼传真机，可用“REW”与“PLAY”听电话录音（共有两个电话记录）。经过桌面一直爬到最右端，从桌子的上面绕过那滩不可逾越的水（先不要去右侧通向下水道的管道），在第二层壁柜的书上，有只展翅欲飞的蝴蝶，听听它会告诉你些什么吧。上到最顶层，向左

爬到电扇处，用自己的身体去接通它的电线，电扇转起来，将一张纸吹到传真机上——居然这么巧！

下到桌面上，按动传真机的“COPY”键，纸“哗哗”地打印下去，一直延伸到桌下的一个皮箱上。这时，你才发现原来这里就是亨利（也就是你自己）那间小屋，亨利（你的肉体）正趴在地板上昏迷不醒。通过打印纸爬到皮箱上，把烟头推到与遥控器平行，再按动“POWER”按钮打开电视（否则烟头会挡住遥控器红外线）。往下爬，在皮箱边上，有只蝴蝶在那扇着翅膀早已等候多时，爬上它的背，它带你来到屋子另一处。这里是你的工作间，你曾解剖过大量昆虫，研究过各种各样的眼睛。

在墙上爬来爬去，你会发现墙上有个通风口，你一上去便被风吹下来。想要钻进去是不可能的，你还可以找到一只被刀扎在墙上的蟑螂，正拼命地挣扎着，它会告诉你，要过这一关就必须进入那个通风口。怎样才能进去呢？你还记得爱迪尔屋里的保险丝吧，为了关掉风扇，你得想办法烧断保险丝，切断风扇的电源。但现在还是先看看趴在地上的亨利吧。

来到桌面上，顺着最左端的桌腿往上爬，这时那只猫又来抓你，不要害怕，“哐铛”一声，桌上一个盛满水的大玻璃罐被它拽了下来，砸在它身上，终于把这可恶的家伙给吓跑了。来到亨利的身旁，他的手上还握着那只项链，无奈一群蟑螂围住了它，使你无法接近。下面要做的就是去烧断保险丝了。

沿原路坐蝴蝶回到皮箱处，再爬到桌上。从桌子最右侧管道往下爬，进入下水道。再从第一个管道进入爱迪尔屋子（关闭的管道右边第一个入口），从爱迪尔掉在地上的硬币上过去，经过一段漫长的路来到保险丝处（希望你还记得路）。下面要做的将是对玩家来说及其痛苦的事——你要在第一和第二个保险丝之间不停地以最快速来回爬，直到把保险丝熔断，这可能要花很长时间，但你必须耐心坚持下去。成功后沿原路返回通风口处，风已停，赶紧进去吧！至此，下水道的六个入口已全部打开，又一个谜解开了，胜利在向你招手！

大结局　真相大白

由于厨房里泄漏了大量煤气，它们一旦接触到爱迪尔屋里的炉火，后果将不堪设想，所以你现在必须赶快叫醒爱迪尔和亨利，让他们逃离此地。从下水道进入洗手间的入口（窗口亮红光的右边那个入口），你现在应该明白香烟和报警器的作用了吧。把烟头推到地上去并把它推近手纸，手纸燃了起来，

浓浓的烟雾使报警器发出警报。爱迪尔被惊醒了，闻到煤气的味道，心想大事不好，立刻取下床头妻子的相片，冲出了酒吧。而此时你自己的身体还躺在地上呢，赶紧通过下水道到你的小屋中去，来到你的身体旁，爬到项链上。项链的魔法再一次显现，你的灵魂从蟑螂回到了亨利的体中，你又是亨利了！当你苏醒过来还来不及回忆刚才发生了什么事情，忽然发现自己被笼罩在煤气之中，也顾不得许多了，抱起钱箱和护照，冲出了酒吧，“轰”的一声，酒吧爆炸了。爱迪尔多年的基业化为灰烬。

此时的爱迪尔和亨利正面面相觑，不知所措。爱迪尔忽然发现亨利手中的项链，正是很多年前自己送给妻子的，亨利也发现爱迪尔手中的相片和自己项链中母亲的相片一模一样。他们俩这才恍然大悟——原来爱迪尔就是亨利的亲生父亲！

坏蟑螂的四种结局

1．完美篇

亨利推掉了卫生间便池上的烟头引起火灾，爱迪尔被警报惊醒，逃出门外。亨利慌忙爬回项链，变回人形，刚冲出来房子就炸了——他俩互相看到手中的照片，父子相认，爱迪尔安度晚年。

2．杀父篇

亨利顾不上救爱迪尔，直接爬回项链冲出门外。房子爆炸了，可怜的爱迪尔死也不知道是自己亲生儿子在饮料里放了安眠药，熄灭了炉火而引起煤气爆炸。亨利也没落得好下场——进了精神病院。

3．失子篇

亨利推下烟头，警报救了爱迪尔。可是自己却在下水道里迷失了方向，不知如何爬回项链。时间一分一秒过去了，弥漫的煤气终于接触到屋里的炉火，房子爆炸了。爱迪尔哪里知道是亨利救了自己，而亨利正是自己寻找多年的儿子！最后爱迪尔无家可归，流落街头，乞讨为生。

4．毁灭篇

亨利不知如何救父亲脱离险境，自己也无法变回原形。房子爆

炸了，谁也没有逃出来。传来亨利母亲的画外音，说她曾试图帮助父子俩相认但她失败了，不过他们马上就要在一起了……

攻略提示

当四个指针读数为7，6，5，8时，保险丝就熔断了!!

那里有三个保险丝，要在蓝色和中间的来回爬，才烧掉最做左的那个，即成功了……

清醒时通过左上方的水管进入热水器时会听到一些教训。沿水管向右走到分岔路时，往上方爬可通过水管的顶端，往下爬可从热水器的另一边离开，往上可看到一只被夹鼠板夹住的老鼠。绕过后在右边用燃烧的烟蒂可对付蜘蛛（杠杆原理）。

在无数死蟑螂的墓地中，在最后的出口处可用附近的蟑螂卵铺设一条前进的道路，走出坟墓后沿着桌脚一直爬上桌面，将吸尘器松脱的插头插上. 启动吸尘器，然后尽量由下方绕道来到左上角的桌缘，沿着桌脚往下爬，到横杠处右边时. 爬到电线上，将电线上裸露部分接触到地面的油漆，使之发生短路，然后可以继续前进。沿着线圈往下爬时注意裸露的电线。

在画桌上从画刷往右爬，中途在刷子旁的桌子隙缝中进入. 爬进去进入桌背，从桌背往下爬到另一个缝隙，回到桌面时，就可往右下方前进，爬过一支画笔来到保险丝开关处。保险丝开关的最右边有三个按钮. 它们分别影响电量表上第二、三、四位的数值，上下来回在三个按钮上反复爬行，直到电表上的数值变为7658 。

从拖把往下爬到地板，从房间左边的床角爬上床头，再沿餐盘爬到放有收音机的小桌上，绕到收音机背面，爬到银白色的电晶体上，收音机会播放情歌。将收音机上的白色药罐中的一颗蓝色的药丸撞出，然后把药丸推进啤酒罐中。

桥梁由地板爬往左下方洗手台，由旁边未涂上油漆的墙壁往上爬，到洗手台上进入破碎的镜子缺口，这是一个刮胡刀投入口，爬进去利用旁边的螺丝把刮胡刀片撞下去，可消灭老鼠，顺便看看它的下场如何。

进入房间沿着冷凝管线从通风口处离开，然后通过拖把柄架来到厨房，在右边爬过菜刀后到瓦斯炉旁边，从两个锅子的中间走过去推动汽水瓶盖，将这些瓶盖组成一道越过油渍的通路。从瓦斯炉的圆孔爬进去，到瓦斯炉内

部，一路顺着管道爬到（pilo light）前，然后推动它盖住小圆洞，使瓦斯炉火熄火。然后爬出瓦斯炉。回到清理台上的水槽，在出水口处沿着刀子往刀柄处攀爬，此时利用自身重量使刀子翘起打落另一边的汤匙，从而使出水孔内的旋转刀叶被汤勺卡死。

来到吧桌，一路往右边爬会看到各式各样的酒，到瓶口品尝美酒，从最左边最高的酒瓶往上爬，左上方可以看见一尾蓝旗鱼标本。回到中央可利用球棒爬到吧桌的另一端，在桌上寻找片刻可以乘着花生壳滑过洋酒海，在旁边可以看到一份调酒大全（Bartender' s Companion），推动上面的三角箭头，可以切换显示出不同的调酒秘方，切换到最后一格时看到"邪咒"（Bad Mojo）的字样并记录下这些词：grenadine，curacao，brandy，vodka，然后按顺序去品尝这些美酒。从桌脚爬到桌上装文件的小柜，看到最右边有个因电线断裂而无法转动的电风扇，推动电线让风扇转动起来，借助吹出的风将柜上的文件吹入传真机，爬到传真机上按下 copy 键，复制出的传真纸搭起一条道路，顺着传真纸往下爬，然后找到了电视的遥控器，将遥控器前面的烟蒂推开，然后使用摇控器。现在乘飞蛾来到实验桌，由右上方一路往墙上爬，从一片蜘蛛网的隙缝中进入。然后爬回洗手间，沿着便器往上爬，将上面还未熄灭的烟蒂推落，再回到地板把烟蒂往那堆落在地上的擦手纸处推动，最后快速回到自己身体旁。

乌龙院

Wu Long Yuan ★

推出时间：1996 年
别　　名：　　/
游戏类型：角色扮演类

□□评价：

这个游戏由著名台湾漫画大师敖幼祥同名力作改编而成。游戏中有 200 多名人物，每个人物都有自己的拿手绝招。游戏中大小场景有 70 多个。游戏有很浓的爆笑味道，同时也有很大的解谜色彩。一边打斗，一边动脑筋解题。具有其他角色扮演类游戏所没有的轻松感。

乌龙院中的岁月

话说这一天，乌龙院中的两个顽皮师兄弟正无所事事，闲聊着想下山去增长见识，被大师父叫到跟前，要我们俩再去练轻功。我们心不甘情不愿地绕过厢房来到后院的轻功练习场，站定位置后，按【F】键展开轻功，跳到对岸去即可回去交差。在左边的岸上，上方有草鞋可拿，下方有布衣、齐眉棍。如果中途落水，没关系，回到起点再走一遍即可。

回到大厅后大师父大发慈悲准许我们两人下山，但前提是须先过了木人巷的考验。天呀！木人巷是少林一派天下有名的锻练武功的场所，过得了重重的严苛考验吗？小师弟倒是很有把握的样子，算了，有小师弟罩着，还是勇往闯一闯吧！

木人巷中共有五阵，分别为水、金、火、土、木五阵。水门阵，内为一深不见底的水池，池中长了许多巨型荷叶还有一些木桩，只要从左边数来第三根桩走，就可轻易过关。此外金、火、土门等阵内的木人都非常好解决，想不到大名的鼎鼎的木人巷竟如此不堪一击？不过我和小师弟倒是趁此机会

好好地练了一下功，武功大为精进呢，相信以后下山闯荡江湖会更容易些吧?! 接下来是九九木人大阵，则为最后一关。内有十八木人罗汉，第一次与大木人交手败得一蹋糊涂，即使撒娇泼赖都无效，唉，暂且先回乌龙院大厅吧。

回到大厅后大师父要我们到厨房准备用膳，走到厨房门口却听到二师父的房间传来怪声，先进去厨房内拿到斧头后火速赶往二师父房间，原来是白蚁将二师父的床给蛀了，哈哈，真是好笑，大师父要我们将白蚁解决掉，拿到树林里放生，但古灵精怪的小师弟似乎有更好的点子。先到水井旁拿水桶，然后到河边打水，幸运地在河边捡到空竹筒，赶快回到二师父房间，到床边把水倒入白蚁窝，再拿竹筒将“跑路”白蚁装进去，同时捡起被白蚁蛀烂的床脚木头。原来小师弟打算用白蚁来对付大木人，赶快回木人巷，再闯一闯九九木人阵，嘿嘿嘿，终于大功告成，准备下山啰!

匆忙回到大厅去见两位师父，却突然传来救命声，原来是附近砍柴的樵夫扶着一个受了重伤的小和尚。大师父一问之下，得知是草包村天云寺天云大师的小徒弟，近来草包村多了许多绿林人物，一晚，一群绿林人物闯入寺中杀了天云大师，天云大师临终前交了封信要他转交给乌龙院的两位师父，他费尽了千辛万苦才逃出来。于是师父们便要求我们下山，针对此事详加访查。

仗义江湖行

来到乌龙院山脚下，见路上有许多行色匆匆的绿林人物，气氛有些不寻常，还是先到秃秃山的草包村去看个究竟。在草包村中，人心惶惶，村长说我们晚来了一步，天云寺也早已烧成灰烬。由村民的口中打探得知杀天云寺和尚的盗贼似乎在寻找某样东西，现在尚无法理出头绪。小师弟建议先前往十里亭打探消息，我们来到一间客栈准备填填肚子、歇歇脚，谁知邻桌的绿林人物一言不合便打了起来。打斗中，从一人身上飞出一张黑帖掉在我的青菜豆腐汤里，真是可恶，正想起身理论，人却打到外头去了。自认倒霉算了，打开帖子一看，乖乖不得了，原来魔音教主准备在石头城召开绿林大会，倒底所为何事？不管了，去石头城看看吧。

岩顶村

在往岩顶村的路上遇到一名自称为“花僧”的少林弟子，此人狂妄自大，

开口闭口的污辱乌龙院为“鸟笼院”，真是是可忍，孰不可忍也，使出看家本领，将花僧打得花落水流，大快人心！赢了花僧后还得到青龙剑，收获匪浅。

岩顶村中，村民口中谣传着石头城聚集了许多绿林人物，好像是为了什么武林秘宝，以致于石头城的衙门官差们紧张的很，生怕出什么纰漏，难以交待，看来要进石头城可得费一番心思了。在一民房前撞见两女子被一群绿林人物骚扰，待欲上前助拳，只见那群绿林大盗被打得落荒而逃，原来这两姐妹就是江湖上有名的“叮当姐妹”，二姐妹误以为我们也是恶人，不过经一番解释也就化解了。出岩顶村往石头城的路上看到几条黑影往乱葬岗窜去，跟去乱葬岗查查这匹盗贼是什么来路。

一路来到乱葬岗，这些家伙竟然在挖坟，旁边还有两具尸首，莫不成是干了什么见不得人的事要毁尸灭迹？见到我们撞见了他们的秘密后，黑衣人竟还想杀人灭口？这批坏胚子非得好好教训一顿不可。收拾了黑衣人后搜查其身上，找到魔音教令牌，原来是魔音教手下，而尸体正是天云寺的和尚。到底这中间有何关联？还有待慢慢查证。

石头城

马不停蹄的来到石头城门口，天色却已暗下来，城门也已关闭无法进入，怎么办？城门前的小贩都觉得石头城戒备森严，而绿林人物却能混得进去都感到奇怪，嗯，也许真的有什么密道也说不定呢?！走着走着竟在城门的右边小路的树丛中发现一密道，哈，原来如此，事不宜迟，赶快进入探个究竟。

（石头城的密道）

在地图中的地下一层和地下二层互有传送点，如图标示地下一层的 1 会传到地下二层的 1，依此类推。(其中黑色方格为宝物，O 为入口)

在弯弯曲曲的密道中，遇到了许多绿林人物，一一解决后，功力大增。后来又碰到挡道的夺魂刀、穷凶、极恶，凭着我们俩人现在的功力，这些恶徒根本不是我们的对手。在密道的尽头有电、光、火、石江北四怪堵住出口，经过一场恶战终于获胜，在江北四怪身上搜得一封密函，原来魔音教主发出密函，准备在望天崖召开秘密会议，改天可得赶往望天崖凑凑热闹。出了密道，天都亮了，才发觉原来已到城内石头寺后花园中的假山，可见这次绿林大会内幕实不简单。

（放石头城的地图）

进入石头寺，从香客的口中得知最近每到夜晚时分，在寺后的花月亭附

近常有变态狂出现，吓得妇女们都不敢外出。本着江湖侠义精神，我们决定前往花月亭调查，以还给居民一个安定的生活空间。一到花月亭轻松地就抓住了这个鬼鬼祟祟的变态狂，为了求我们放他一命，他说出了骇人听闻的消息，原来魔音教主联合了野狗山寨想与章大人和恶魔岭争夺天山秘宝，到底天山秘宝为何？还不得知，先将这厮扭送衙门究办。

四处逛了逛石头城，只见城内热闹非凡，小贩、杂耍、算命的，其中也混杂了不少武林人物。一会儿算命、一会儿看杂技，好不快活。顺便采购一些日常用品、武器、护甲等装备。石头城内的居民议论纷纷，有的说章大人是好官，也有人说他是伪善，唉，真是一团乱呀！逛着逛着觉得肌肠辘辘，便找到一家客栈，准备大快朵颐，居然赶巧碰上吃水饺免费住宿活动，凭我大胃王的食量区区一颗水饺怎能难倒我？毅然决然的参加活动，谁知原来是一颗巨无霸水饺，也只好硬着头皮吃掉了。

饭后，回房休息睡觉，才刚躺了一会儿，便听见窗外有打斗声，等到出得门外已有一群人倒了，其中有一人受重伤，赶到那受重伤的人身边时，他已神智不清，只听得他喃喃自语说："魔音教主已到，在虎啸洞集结兵力，要快通知章大人"，说完便断气了。此时出现几名黑衣人，竟撂下话来要杀人灭口，哼哼，碰上我们乌龙院双兄弟，算他倒霉。料理黑衣人之后，找到魔音教令。

在翠花楼的隔壁民房内，有一重病的老妪要我们转告她小孩赶快回家，此乃小事一桩。在南北杂货的门口附近找到以卖花为生的可怜小女孩，她说她娘亲的病只有雨花这种稀有药材才治得好，而雨花又长在毒蛇猛兽出没频繁的雨花林。说完竟呜呜的哭起来。好吧！反正望天崖就在雨花林附近，好人做到底，就跑一趟雨花林吧！

雨花村

要在茫茫的森林中找雨花，实是大海捞针，所以师弟建议先往雨花村打探关于雨花的消息。到村内的药房打听到在雨花林的深处，有一个大泥沼，在泥沼里应该可找得到雨花。老板还好心的警告我，在雨花林中充满凶恶的毒蛇猛兽要我们小心点，OK！准备好治伤良药往雨花林前进。

到雨花林的沼泽旁看见簇立在中心的雨花，从一旁较浅的地方走过去就轻松得到雨花。赶紧回石头城去小女孩的家，小女孩对我们感激涕零，嗯，助人真快乐呀！不过也该办正事了，到望天崖去看看魔音教主搞什么鬼。

望天崖

好不容易来到了望天崖，却不见任何动静，难道我们又晚来一步？嗯，望天崖下方好像还有路，是通往虎啸洞的小径，看来残破不堪，蛮危险的！不过为了使案情水落石出，不得已，只好冒冒险了。沿着小路来到一处泥土看似松动的地方，正在担心是否有危险，泥土却稀哩哗啦地往下掉了来，幸好下面刚好有一个大树接个正着，否则我们这两条小命可就保不了。

寒冰洞

小命是保住了，可是摔的七晕八素的，回过神后观察一下地形，想不到这里竟别有洞天，往右边走有一山洞，怀着紧张的心情前往查探。原来这里是寒冰洞，在墙上有寒仙派的掌门人留下遗言，说明其教派一向不过问世事，却因有一弟子叛教入了魔道，而引来该教的灭亡。期望有缘人能代他解决这个祸害，以免祸害整个武林。本着我不入地狱谁入地狱的侠道精神，我们当然欣然接受了这个神圣的任务，更何况有宝物可拿，呵呵！在山洞上方找到了寒冰盒、寒冰盾和寒冰剑，果然是绝世的神兵利器。箱中还有一封书信，原来该名叛徒就是恶魔岭的大坏蛋—— 混世魔王，哼哼，有机会一定要好好地教训教训他！

走出寒冰洞，才觉得肚子咕噜咕噜叫，回到刚才掉落的大树下，抬头一看，树上长了两颗朱红色的果子。这会不会是传说中的朱龙果树？据说这种树一甲子的时间，才只生两粒果子，吃了之后，练武者可以倍增内力。管它是不是神奇异果，先吃了填饱肚子要紧。谁知这一吃，肚子痛了起来，赶紧到草丛里解决“后事”。此时小师弟竟意外发现一条隐秘的石阶，看来好像是通往虎啸洞的捷径。

虎啸洞

皇天不负苦心人，终于找到虎啸洞了，将拾获的令牌递给门前的守卫，顺利通过盘查，然而一进洞内才发觉里面道路弯弯曲曲，颇为怪异，只见小师弟沉默不语，若有所思，想来他又在动什么鬼脑筋了。好不容易来到总坛前面，守卫竟要求口令，就在我目瞪口呆之际，小师弟不慌不忙的说出口令：“魔音通天”，原来在迷宫中，小师弟即看出道路的不寻常，而用心记下，而迷宫竟是用魔音通天这四字组成，真是服了小师弟。

总坛已有不少人，问了问身旁的守卫到底来了何许人物，五音护法、蝙

蝠十三、青蛙王子、二虚道长（清虚、虚清）、五香主等。为避免被人认出，我们捡了靠角落位置坐下，听他们说些什么。在魔音教主来到后，会议便开始，才听得他们准备进攻草包村，寻找什么玄铁石、铸剑叟的消息，身份就被识破，果然姜是老的辣，赶快溜之大吉！

杏花村

循原路逃出迷宫，在路上遇到青蛙王子（打败后可得鱼鳞靴）、和二虚道长（打败后可得金蛇剑），一一打败后即顺利逃出虎啸洞。在虎啸洞的右方有一密道，这密道竟可通达杏花村。经过这一场混战，打得我手脚酸软，赶紧到杏花村找家客栈休息再回石头城夜探章大人府！（特别注意：你一定要在杏花村的客栈过夜，不可在野店或聚虎村的客栈，否则特殊事件便不会触发，游戏也会无法继续）

一觉醒来竟然被五花大绑，原来昨儿个逃出虎啸洞后就蝙蝠十三暗中跟踪，还在茶水中下了迷药，难怪我睡得跟死猪一样，被绑竟没发觉。罢了，船到桥头自然直。蝙蝠十三将我们押到野狗山寨，四大寨主决定将我们丢到聚虎洞喂白额巨虎，这下可惨啰！

聚虎洞

聚虎洞内到处都是可怕的猛兽，倒不失为一个练功的好场所。在洞穴的深处传来一声巨吼与腥臭味，原来是一只双头白额巨虎，费了一番劲才解决掉。就在旁边赫然发现一具白尸骨，还有一封血书。死者乃五毒神君，是五毒教的创教之始祖。但后因将女儿许配给一章姓青年，此章姓青年竟心怀不轨，利用死者进城之际，联络外人围攻他并将他逼至此山洞中，害他伤重因此而过逝。他遗留了一把罕见的宝剑——封云剑。得此宝物，当然也得义不容辞地帮他找到那个大坏蛋。咦，章姓青年？该不会是现任的章大人吧?! 难道他真的是表里不一的伪君子？

出了聚虎村后赶忙回石头城，来个夜探章大人府，翻上章府屋顶后正好可听见章大人和天山双瞪在开秘密会议。原来章大人和天山双瞪为了获得天山密宝而互相勾结，并准备利用某种厉害的武器将魔音教主及其一干人马解决掉。章大人为了防范已到手的半张密图被盗，将密图复制了许多份，并且全下了无色无味的剧毒。此间突然看到蝙蝠十三偷盗密图仓惶逃走，这下子蝙蝠十三要倒大霉了，于是我们跟着蝙蝠十三去虎啸洞看魔音教主的反应。

在虎啸洞门口等到一名守卫，在我的威逼之下，得知蝙蝠十三已被毒死，魔音教主大为震怒，目前已下达明日要进攻草包村取得玄铁石的命令。这下草包村又陷入了空前的危机中，赶快回石头城搬救兵！

草包村、乌山岩

到石头城的府衙求见蔡捕头，期望他能率领石头城士兵前去草包村救人，但却遭到蔡捕头以各种理由婉拒，求人不如求己，还是自己先到草包村去助拳吧！一路赶到草包村，发现村前果然有许多绿林人物，不管三七二十一，直接冲进草包村，先到村长处示警，然后到村内的武器店，问问铁匠玄铁石到底是啥东西，为何魔音教主要如此费尽心机地想得到此物。据铁匠的说法，传说天山密宝有一只千年奇兽守护着，寻常刀枪根本不怕。又是魔音教，看来只有我们先得到这项宝物才能挽救武林的一场浩劫。铁匠的徒弟带着我们从村后的密道逃出村子来到乌山岩。铁匠之徒告诉我们玄铁石、乌山石的分辨方法和天火童叟的住处后，便赶回去找师父了。走到山后较漆黑的地方便可往上走到山上，在山上找到了珍贵的玄铁石，是该回石头城雇船出海的时刻了。

石头城

回到石头城后发现街上的人都不见了，走到衙门前发现蔡捕头被一群黑衣人团团围住，哭喊着要我们出手帮忙。路见不平拔刀相助，就帮蔡捕头解解围吧！原来是野狗山寨的人马来石头寺搜东西，可能是想找那半张密图吧？跟蔡捕头说明要前往铁 岛的因由，他便义不容辞地与我们一同前往铁岛。

到石头城中的船家，要求出船，谁知现在时局太乱，船家只出租船，不出船。难道要我们自己划呀？还好蔡捕头会驾船，真是谢天谢地。不过据蔡捕头说出海前得先到后城门将水闸门打开，才出得去，不得已只好亲自上左方的城墙绕到后城门去打开水闸，再回过头来乘船出海。

铁　岛

好不容易驾船来到铁 岛，听岛上居民说天火童叟就住在后山，但是其人性情古怪，还在门前摆了巨石阵，显然不愿意人家前往拜访，不过还是得闯一闯。由左方的小路绕到山后，前面就是所谓的奇石阵了。杀进迷宫中，将敌人全部解决掉，往下方走便可到天火童叟的居屋。天火童叟果然性情古怪，一进门就要把我们轰出去，赶快说明来意，这老前辈一听到玄铁石就兴奋异

常，终于答应帮我们铸剑，不过需要用另一种黑色矿石——乌山石来交换。唉，只好再跑一趟乌山岩，在山洞内找到乌山石，然后再回铁 岛找天火童叟换回已铸好的玄铁剑。

回到石头城后，蔡捕头便先行回衙门处理事务，我和小师弟则前往草包村找寻铁匠，告知他已铸成玄铁剑的好消息。哪知到达草包村时，草包村已被攻破，四处断岩残壁、死尸，不忍目睹。老铁匠因受伤过重，已是奄奄一息，从其徒弟口中得知包围草包村的黑衣人临走前收到讯息，说天山双瞪与恶魔岭联手想乘着他们攻击草包村的同时，攻击放空城的野狗山寨，所以魔音教众才急忙赶回救野狗山寨，如此说来又免不了一番厮杀。

野狗山寨

在路经望天崖的时候，碰上无情剑客与天山双瞪在打斗，眼看无情剑客就要获胜，谁知四大瓜岛的岛主突然从旁边窜出，丢掷了四颗火药暗器，轰然一声，无情剑客被炸伤。想不到四大瓜岛之主竟然使出如此阴毒的暗器，无情剑客命在垂危，临终前无情剑客说明了他乃受天山神尼之托要解决天山双瞪这两个叛徒，但却遭人暗算。他将无情剑和无情剑谱传授给师弟，要我们去找天山神尼。现在眼前要事是前往野狗山寨，先将无情剑客的尸体搬到树下，待战事结束再予以厚葬。

到达野狗山寨，撞见四大瓜岛岛主，奋力将他们打败，顺利拯救了野狗山寨的危机。四大寨主虽感激我们的恩惠，但也言明人在江湖身不由己的感叹。正在说话间，四周传来爆炸声，原来恶贼临走前竟还放火烧寨，想斩草除根，真是狠毒。赶快回石头城吧，免得当冤魂。一出野狗山寨，便见蔡捕头带领一群官差，将我们团团围住，还说我是杀害无情剑客的凶手，真是冤枉啊！蔡捕头不由分说便将我押往石头城的衙门，看来只好祈祷小师弟能将我救出了。

小师弟当家

这下麻烦大了，大师兄被抓，等于落入章大人之手，不晓得章大人会用什么歹毒的刑法对付他，可得赶快回石头城想办法营救大师兄。在石头城胡乱逛了一下，实在想不出好办法，到客栈去打探消息。一进客栈竟遇到“叮当姐妹”，而她们说可帮我救师兄，由她们引开守卫，然后再溜进衙门，真是妙呀！三人立刻到府衙右方的围墙，由“叮当姐妹”施展美人计引诱守卫过

来，然后叮叮咚咚的将守卫敲昏，Bingo！顺利溜进府衙内。师兄被关在右上的牢房中，在守卫室拿到钥匙便可顺利将师兄救出。

章大人府

接下来就到章大人府的宝藏库盗取天山密图了。走到二楼的章大人房间，左边书柜前便是宝藏库的入口。此宝藏库的迷宫有些复杂，费尽千辛万苦终于来到迷宫的尽头，谁知在此竟遇到被章大人囚禁长达五年的章夫人——五毒神君的女儿，被折磨的不成人形，将章夫人解绑，然后往上走到藏宝库的尽头，终于拿到这张人人觊觎的天山密图。往回走到章夫人被绑处，领她一同出密道，以偿五毒神君的愿望。

（放章大人宝藏库迷宫图）

图中三角形为章夫人被囚禁处，空白方形为另外半张天山密图。

翠花楼、武器库

被关了这些天，实在浑身不舒服，想到石头城的客栈梳洗休息一番，一进门就被天山神尼给叫住，她调查出章大人和天山双瞪准备了很多火药，假借公事之名运进城里的武器库里，而这一切杂事全交给一名叫刘胖子的衙役。这样说来，只要找到刘胖子一切就可水落石出了。嗯，据天山神尼说，刘胖子现正和翠花楼的红红打得火热，到翠花楼看看。和伙计交谈后，得知刘胖子和红红姑娘到花月亭赏月去了，可真有闲情逸致，只好再跟到花月亭啰！终于让我逮到了，将他教训一番后，刘胖子便溜了，看样子是逃向武器库去了，我们也赶紧从右方城墙绕到后面的武器库中。刘胖子竟然点起了火药，想炸掉我们，然后再从密门逃走，谁知他上了章大人的当，根本就没有密门，我们可不想陪葬，赶快从大门逃出来，当真惊险万分，可怜的刘胖子。

才走出武器库没两步，就被天山神尼拦下来，神尼说混世魔王有一狂风暴雨平八方的绝世神功，刀枪不入，攻击力超强，只有上古宝剑——龙焰剑可伤他，另外龙焰甲、龙焰盔，也能让他的攻击减弱。这几样宝物藏在绿水镇旁的龙焰窟中，不过窟内高温难耐，但只要拿到这几样宝物就不怕混世魔王的绝世武功。仗着寒冰盾的御热能力，我们应该可顺利通过才对。

龙焰窟

龙焰窟的迷宫还不算复杂，不过里头有许多毒蛇猛兽，特别是喷火龙，可得小心在意。在第二层的迷宫中分别取得龙焰盔、龙焰甲以及龙焰盾。我

们很顺利的来到地下三层，这里有只三头龟，打败三头乌龟便可顺利取得龙焰剑。要打败守护天山密宝的麒麟尚须要龙王眼，现下的目标就是往龙宫出发。

龙　宫

出了龙焰窟后到绿水镇打探通往龙宫的道路，据村民所言，要往龙宫得通过可怕的七漩，没人敢冒险前去。还好有位村民提供了有利的线索，渡头的老渔夫或许有门路，嗯，过去碰碰运气。

果然老渔夫肯出海带我们前往龙宫，不过在通过七漩时风浪大得很，害得我吐得七晕八素，经过一番折腾，终于顺利抵达龙宫。在龙宫的沙滩上发现一只绿色乌龟四脚朝天，本着出家人慈悲为怀的心胸，上前帮它翻正，看它快快乐乐的爬回水中，心中真是无比畅快!

进入龙宫内，请守卫代为通报龙王，非常荣幸的获龙王接见，一见面师弟便开门见山向龙王借龙王眼。龙王虽答允出借龙王眼，但是却要我们通过无回阵的考验，以证明我们的实力。好吧，兵来将挡，水来土掩，没什么可难倒我们。

刚走出大厅小龙女和两个宫女迎面而来，原来我们在龙宫沙滩前所救的乌龟是小龙女心爱的宠物。小龙女听说我们要去闯无回阵，为了报答我们特别前来给予我们一些小小的提示“一即是三，二便是一，三是四减半，四就是四。”这是什么跟什么呀?算了，船到桥头自然直，闯闯无回阵吧。

原来小龙女说的是开门的口诀，只要搬到四个拉杆就可打开机关门，顺利过关。出无回阵，回到水龙殿再度谒见龙王，龙王终于放心地将龙王眼交给我们，并嘱咐我们铲除江湖败类。谢过龙王后再到龙宫前的沙滩上，由老渔夫载回绿水镇。

绿水镇

回到绿水镇，来到镇上最上方的民房旁（注意，一定要站在该民房的左上角，事件才会发生），突然看到一群村民携老扶幼，大包小包的，像是要出远门的样子，一问之下，原来在岩顶村的路上有不明的绿林人物到处乱抓人，胁迫村民驾船出海到龙宫去。村民着慌，只好一一逃难去。听说有一老尼被抓，该不会是天山神尼吧?!快到岩顶村救人!

到岩顶村的路口，一群黑衣人围着村民，这还得了，光天化日之下强行

掳人，出手打败黑衣人，并拷问出天山神尼被抓到恶魔岭去了。此时蔡捕头刚好赶到，请他一同前往恶魔岭救人！

恶魔岭

匆匆来到恶魔岭，敌人戒备森严，看来将有一场硬仗要打。进入恶魔岭大厅，天山神尼就被绑在一旁，混世魔王相当地狂妄自大，看来不给他吃点苦头，他是不会放了神尼的。经过一番战斗，终于将魔王打败，看到我手上的龙焰剑，识时务的混世魔王溜掉了，不过仍是撂下狠话，要在绿林大会和我们决一胜负。将神尼松绑后，神尼说道他知晓天山的路径，可与我们同行前去寻宝物。有神尼肯助一臂之力，那天山寻宝便多一层把握。出发去寻宝啰！

天山密道

到十里亭时，实在又累又渴，于是一行人到十里亭的茶馆稍作休息，顺便打听新的情报。听客人议论纷纷，说章大人近来在各村落张贴告示募征水木工人，又在半夜开工，事情相当可疑，加上厨师说半夜常有一些满载的货车往断魂台去，这中间必有古怪。这些事等回来再详加调查，当务之急是前往天山取密宝。

跋山涉水，终于来到天山密道，穿过重重的迷宫，打败许多怪兽后终于平安地到达麒麟的所在地点，仗着身上的玄铁剑、寒冰盾和龙王眼，使得麒麟的攻击力大减，最后终于艰辛地战胜麒麟。麒麟说我们是几百年来头一遭有能力打败它的人，呵呵，真是快意，它愿意将宝箱中的麒麟珠、麒麟剑送给我们。麒麟珠有起死回生的功效，但是不可滥用，否则仅仅只有僻邪、毒的功用；而麒麟剑的锋利不是一般凡间兵器所能比拟的。突然之间，神尼竟然从后偷袭我们，我们只能眼睁睁地看着神尼拿走宝物。不过恶人总有恶人治，麒麟突然站起来，吐出一道红光射向神尼，将他打成重伤倒地。最后麒麟化成一道红光射向麒麟剑，顿时麒麟珠发出蓝光，我和师弟的伤一下子便好了，果然是旷世奇宝，难怪武林人物竞相争夺它。唉，还是赶快回去看看章大人在搞什么鬼吧。

十里亭

来到十里亭的入口，突然觉得好累，拖着师弟先到茶馆去休息，再到断魂崖不迟。谁知十里亭的客栈竟然都爆满了，没有空房间，只剩下一间柴房，没鱼虾也好，就将点吧。到厨房找厨师，他要我们自个儿料理，走到柴房正

想将茅草铺铺，竟被我发现柴房中藏有一箱箱的火药。这到底是怎么回事？武器库的火药不是都炸掉了吗？突然外面传来吵杂声，由后门出去一看，一群人鬼鬼祟祟慌慌张张地逃往乱葬岗。就是小师弟上回在乱葬岗发现的那群人，难到成章大人将火药藏在那儿？不管了，跟过去再说。

乱葬岗

在乱葬岗前发现许多人从一个墓穴走了进去，这墓穴中定有古怪，于是我拿出先前拾获的红色令牌，顺利骗过守卫进入乱葬窟中。乱葬窟的迷宫对我们来说简直就是小 CASE。在迷宫的第四层遇到了天山双瞪，这两个狠角色竟然说他们在断魂台装了炸药，要将武林的黑白两道全部轰上西天，以达到统领武林的梦想。真是夭寿，看来要给他们点苦头吃才知悔改。解决掉这两个武林败类后，顺便将整个乱葬窟给炸掉，免得祸害武林。

断魂台

出了乱葬窟，看看时辰，绿林大会已经开始，救人要紧，三步并两步地赶往断魂台，才刚到望天崖入口，就听到从断魂台传来几声轰隆巨响。完了，晚了一步，断魂台尸横遍野，惨不忍睹。上天有好生之德，用用麒麟珠也许能救命。麒麟珠的蓝光光芒果然厉害，所有躺在地上的人全都起死回生，活转过来。阿弥陀佛！善哉善哉！

最终话

一撇眼瞧见章大人没命地往前跑，后头跟了一群人追着他跑，有好戏看啰！我们悄悄地跟回石头城中的章大人府。里面可说热闹非凡，四大瓜岛岛主、混世魔王和魔音教主通通到齐。突然之间，从外面走进来两个人，原来是章夫人请来第一号杀手前来报仇雪恨。眼见章大人死到临头了，他却不慌不忙地从背后取出一把黑色弦琴，原来是武林中失传已久的天外魔琴，章大人一曲望魂曲将所有人的魂魄给迷住，完全听命于他。我和师弟幸亏有麒麟珠护身，否则后果不堪设想。接下来就是一场混战，一一打败四大瓜岛岛主、魔音教主、混世魔王。千手头陀趁人之危也来插一脚，想得天山密宝？可没那么容易。打败千手头陀后，他突然转而偷袭章大人，章夫人竟舍命帮他挡了一掌，真是一段孽缘呀！蔡捕头押解受重伤的章大人进京受审，一切事件就此告一段落！好想念在乌龙院的大师父和二师父喔，大功告成，回家吧！呵！呵！注意：在游戏中某些地方在尚未完成特殊事件之前是无法进入的。

英雄传说Ⅲ之白发魔女传

Bai Fa Mo Nü Zhuan ★

推出时间：1996年
出品发行：EA公司
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演类

□□评价：

很有情调的角色扮演类游戏，激烈程度中等，有稳健的游戏群体。

序章　小小巡礼者

话说主角的你（杰立欧），因要举行成人仪式，而奉父母之命，到村子的西边捕获野猪；到达村子的西边，打倒第一只野猪，再前行一下，见到克莉丝，帮她把野猪杀掉，返回拉克比库村。看过一段剧情交待后（是什么？自己看吧），冒险旅程即将展开：从村子的北方离开，中途和拉布老伯一谈，可以得到拉布之杖。通过绿的草原，可以见到一块指示牌，先到拉古奈（中途会经过水晶湖），肯定和镇内各人谈完，离开。向东走发觉通往拉纳的桥不能行走。沿东南面走，穿过卡查的洞窟，继续向东走，即可顺利到达提纳；找到提纳的贤者，看过魔法镜后，返回拉古奈（这时桥面已经修好），和服务小姐打过招呼后，到码头乘搭鹰爪号。

在鹰爪号的旅客落船中途，和克莉丝失散，从武器商人口中得知她的去向。在商人的指点下，找回克莉丝。

在地库得知两名逃兵的事，帮他们到药房买药后，到对面哈克的家，看了一场借钱不还的闹剧后，到码头，向美那德进发。

在航行的中途，神圣巡礼者首要的任务便是清洁房间。把所有房间打扫后，向水手交待一声，即可回舱吃饭。到第二天早上，把所有工作做完后，

找吉鲁巴船长，他会吩咐你去船头看守；看过克莉丝的表现后，到船长室，得知有客人的物件被偷走，身为主角，当然要去寻回失物啦！

到甲板，告诉卡顿代替你的工作后，去厨房找克莉丝，和她一起进行调查，最后在船舱发现哈克，一轮扰攘后，帮船长到船舱底下拿药，但上来时，发觉所有人全进入睡眠状态，在船的周围巡查一下，之后到船头答问题（1B，2A，3C，4C），发觉盗贼原来是西斯顿。在船舱找到他，但被他逃脱，之后在船尾再次找到西斯顿，一轮剧情交待，终于顺利到尼莉。

在尼莉四周游逛时，银色短剑会被小孩撞掉，掉入河中，得村民帮助，顺利拿回银色短剑。离开尼莉前，到凯家，得到白石。出村沿东南方走，到阿鲁地，在镇内收集了足够的情报后，到镇的东南面，见到米格鲁爷爷，返回阿鲁地，把事情告诉托伯，再把米格鲁爷爷背回阿鲁地。到码头找托伯，但被海豹挡路，到旅馆，从住客手中拿到海豹之饵，再去码头，终顺利上船。

在船上吃过饭，且看完书后，上甲板，见到海兽格路卡。

第一章　提古拉宝石

到达尼古鲁岛，先离开码头，穿过提古拉，见到矿坑工人后往东走，可以到夏路。见过提古拉的贤人后，到休息室看海盗王拉蒙的宝藏一书，看完回去再找贤人，他会给你看魔法镜，看完后离开。

回到提古拉，和科比叔叔谈完后，到村子北边的矿坑，在矿坑的沼泽里拿到三颗宝石后，突然发生地震，把回程的路封了，听过矿坑工人的意见后，再到沼泽拿一颗最大的火鹤石，用它当做炸弹，把封路的石头炸开，但却导致另一边的隧道被封闭，四处走走，在坑道的左上角可以发现出口。

再回提古拉，把火鹤石交给科比叔叔后，离开提回拉到码头，临走前记得找艾美娜和伊塔（在货舱）一同上船。在船上过了一段短短的快乐时光后，在不乐崭上岸。向西走，穿过广阔的圣诞树之木原，到奇塔。

在奇塔的右上角找到亚鲁夫，给他吃过干燥麦后，离开村庄，尝试到纳鲁贝，但被守卫所阻，回去找亚鲁夫，得他之助，顺利越过守卫的拦阻，到达被格路卡严重破坏的地下镇——纳鲁贝，一定要和每一个人谈过话后，从下方的通道离开。出镇后，沿肥水街道前进即可，在托伯兹海岸遇到罗提，待他打败魔兽后，队伍中又可增加一名成员。到达杜耶路，在停船处问过山多司有关海兽的消息后，在镇内闲游一会，可以找到洁内婆婆，听过她的话，得知制服海兽的方法；去国王处，亚鲁夫会弄妥一切。

在客店休息时，亚鲁夫不告而别，离开杜耶路，穿过双龙谷，在双龙谷的关口，鲁耶加入。

第二章　摩鲁特大决战

穿过特路知的街道，可以去到达斯，但一到达，鲁耶会立即走掉，去巴浓国王的官邸，但被守卫所阻，到官邸的后面，见到吉杰路和特尼卡，教训过守卫后，去赌场的二楼，把身上所有的金钱和银色短剑输光后，在旅馆等鲁耶，他会把你输掉的金钱和银色短剑还给你。

到巴浓的官邸，见过巴浓，到一楼拿三袋透明豆后，出发去塔司（中途可以去见一见库诺瓦的伯母，位于达斯的下方），和塔司所有的村民谈过话后，返回巴浓，中途遇到弹竖琴的吐诺巴，帮他找回竖琴后，一起返回塔司。演奏中途琴弦突然断掉，去找库诺瓦伯母，和库诺瓦伯母及巴比辗转对话后，终于得到弦。听完演奏后，回塔司，和巴浓谈过后，鲁耶会离队。

向南方的梦见城前进，见到石碑后，向南面走，走过三都桥，到达吐斯的城堡，尝试越过关卡，但被守卫所阻。确定海兽还未移动后，找巴西，他会告诉你离开城堡的方法（方法在此要你自己想想吧，毕竟你是进行巡礼，自己要多多用脑呀，反正不太难）。

过了城堡，到东北边的摩鲁特，再次见到亚鲁夫，得知他原来是一国之君。看过剧情交待后，在城内四处逛逛，最后在大帐幕找到亚鲁夫。和他谈完，沿海边走，参观一下捕捉海兽的陷阱后，返回大本营，听过亚鲁夫的演说后，待他们走光，到海边找亚鲁夫，而一场名符其实的大决战立即展开，最后以打败海兽体内的寄生兽而告终。

第三章　三都桥之幻影

出城南下，沿火蛇的背骨前进，走过长长的山道后，顺利到达伊格尼斯的夏路。到达后，不妨四处走走，找伊格尼斯的贤者，在看过魔镜后离开。

出城继续往南走，经大蛇的背骨，以及大蛇山下的原野，到达安比须国的首都安德拉，见过亚鲁夫，再在城里游玩一下，即可以返回皇宫，在睡房见到女佣，正想和她交谈，她却突然走掉。睡觉。

因为不习惯房间，转告亚鲁夫后，他会安排另一处睡觉的地方。到酒场找吐米哥，可以在他的房间睡觉。睡醒后，拿了给罗提的药后，离开房子，出来时见到裘路农，一起到皇官。在克莉丝炒菜期间，帮她在城内寻找材料

(随便找一至两样材料便可以，反正结果也是一样)。把到手的材料交给克莉丝，之后又可以看看剧情交待。

在比赛进行期间，再次发现嘉拉和库兹，但被他们成功脱身。在楼梯的入口处找到库兹，把他交给克莉丝后，去罗提的病房，把罗提叫醒后，在下方的床找一找，可以找到嘉拉，又看了一场闹剧后，磨力森加入。

出城后，沿安德拉街道前进，穿过吐特城堡，再次越过三都桥，中途见到一个老爷爷，但他又会突然消失掉。沿梦见街道继续前进，可以到风谷的关所，有守卫挡路，听完他的训示，向服务小姐道明来意后，找一间没有旅客的房间，和负责人谈过后，到等候室，再次见到库兹，待他走后，到关口，库兹加入队伍。

第四章　圣兽森林

穿过寂静的森林，到西夫鲁，把磨力森和库兹留在旅馆中，去找西夫鲁的贤者（找不到的话，请在城中多转几圈吧），他会带你去通往夏路的关卡；在夏路迷官的入口找到贤者，但贤者突然变身，原来他是幻法师卡吉姆，打倒卡吉姆的小毛头后，被卡吉姆击倒。

醒来时身在旅馆中。到皇宫内右上角的房间，先找回真正的贤者，然后再去放置魔法镜的地方，再遇卡吉姆，这次可以把他击倒，打败他后，频临死亡的卡吉姆会施展出最后的幻术。

看过魔镜后，从村子的下方离开，经过格雷施山地之际，克莉丝和库兹病倒；到大圣门，得守卫之助，找到给克莉丝和库兹休息的地方；留下众人，在城内找费洛医生，从护士口中得知费洛医生的去向后，到风车处找医生，但他对克莉丝和库兹的病无能为力，找葩廉（在城的左上方），拿到书后，回旅馆，把书交给费洛医生。

离开町区，由大圣门（西南面）离开，向南面走，可以到得利夫关口，进入左面的关口，沿街道前进，中途遇嘉拉，她会加入你的行列。到克莉丝家，菲丽加入。

从北面的出口离开，先到海圣，把药交给梅丽雅奶奶，再去得利夫关口（中途遇山贼，但全被嘉拉一招击倒）；回西夫鲁，向国王、王后、贤者等人汇报情报后，由东面出城。回得尼利可，先在右上角找巴杜，待他通报过后，找村长，他会命人把大森林的门打开。前进中途可以找到一只蝴蝶，跟着它走，可以找到一块石碑，向西面走，可以找到第二块石碑（千万不要阅读），

继续找寻一下，可以找到另一只蝴蝶，同样地跟着它走，终顺利找到圣兽阿鲁克雷斯，拿到需要的角，阿鲁克雷斯会离开，回去看石碑上的文字（看完会消失掉），离开。

看了一大段剧情介绍后，去找欧鲁德斯的神官，答他问的五个问题：分别是水，地，风，火，不是；进入大圣堂，听过神官的演讲后，上二楼，可以找到神官布尼玛，听完一段优美的风琴音乐后，上顶楼，见到大神官天杰，看过魔法镜后，第四章也就结束了。

第五章　离散湖

离开城镇，带着菲丽，先去得利夫的关口，穿过后，再经霍鲁库关口，沿匹芝街道前进，到路易士关口，办好入境手续后，出关口继续走，进入霍鲁库，但进入后才发觉全城封锁。

到卡拉库王府，但不准进入，看过剧情介绍后，终于见到国王。离开城市，走亥兹街道，一直前进，穿过菲丽的家，从北面的出口离开，见过海圣城的国王，回霍库鲁（中途菲丽会先离队）。

前进当中，会遇到士兵把街道封锁，用计把他们骗开，继续前进，再遇守城的士兵，以同样的计策把他们骗过后，进入霍鲁库的城堡，在武器库放火，从城堡上方的出口离开，但又被卫兵所阻，幸好武器库的火把士兵引开。到牢房，发觉铁门被锁着，去贝拉德的房间，在柜中拿到锁匙，回牢房，救出卡莉王妃（中途又会有一出闹剧）。

被贝拉德抢回王妃，先去贝拉德的房间，跟着再去瞭望塔，看过剧情发展后，再次由霍鲁库出发，中途送走菲丽，继续前行。穿过黑施街道，到望砂的关所。

第六章　运行的预言

从望砂的关口离开，跟着穿过干枯的沙漠后，到贝拉卡，莫名奇妙地被关入牢房中，跟着又莫明奇妙地打了一场架，又莫明奇妙地被人救出后，武斗家巴达雷会加入（但克莉丝却给人掳去）。

先在镇内收集一下情报，然后回去找纳杰商量一下，她会帮你离开城镇（在此有两路可供选择，分别是向南，或是向北，选择那一条则随你喜欢，反正目的地是一样）；顺利到吉德纳鲁后，得知贡物的事，回旅馆商量一下，询问一下周围的人，看看谁有无花果，但没有人有，烦恼之际，纳杰赶到，她

会送你一个无花果。

倚靠无花果之助，顺利地越过守卫，见到乌路其特，一轮剧情交待过后，终救出克莉丝，但在牢房之外再遇乌路其特，一轮激烈的交锋后，再继续看剧情交待，看完后，沙漠黑豹斯德拉（纳杰）加入。从北方的出口离去，穿过鼓衣卢街道，中途遇到贝拉德，打倒他后继续前行；在提鲁德的关口办好入境手续，突然见到一大班士兵走过，先找一找他们的驻扎地点，在窗口偷看一下他们后，离开提鲁德的关口。

第七章　巡礼者的轨迹

北上狎罗杂，到达后先去一去村子西北面的屋子，找一找乔安娜，可惜没找见，到村子右下角的旅馆，休息中途，梦见自己返回拉克比库村，但意外地竟然一个人也看不到，四处搜索一下，发现罗古倒在地上……回到狎罗杂，和乔安娜见过面后，她会加入队伍。

离开狎罗杂，向东面走，到得路佛士，本想去一下得路佛士塔，但又被冲兵阻挡，找亚丽丝，她会自告奋勇帮你把守卫引开。到得路佛士塔，先找左下角的守卫，得知另外有人上了塔后，到塔顶，中途见到哈克和巴达雷，倾谈完后，在顶楼找到杜鲁塞路，和他谈过后，乔安娜离队，杜鲁塞路加入。

从秘道离开，返回狎罗杂，北上经冬至之路，到忘霸街道，跟着杜鲁塞路走，他会引领众人去耶鲁杜（白发魔女）之墓，并且从杜鲁塞路口中得知一切事情的来龙去脉。

最终章　典雅的魔女

离开耶鲁杜之丘，北上路得城，先去一去旅馆，听完情报到莫寇斯家的二楼，听过卜立透的情报后，到皇宫，看过剧情交待后，在皇宫四处巡视一下，发现一道被紧锁的门，不能进入，刚巧魔兽到来，适时库兹，嘉拉等一伙盗贼突然出现，但他们一瞬间便会离开。返回王座，由左面的门进入，中途会有不等的宝物及锁匙可以拿到，尤其是锁匙，千万要全部拿到手，因为往后有不少门需要锁匙才能进入。在路得城的地下通道，再次遇到幻法师卡吉姆，不过罗提突然出现，大战卡吉姆，而你们则趁机继续前行。在地下迷宫转折良久（记住沿途有怪兽打的话，才表示你没有走错路），沿途不断有魔兽出现，幸好昔日的战友在适当的时候出现，阻挡一波又一波魔兽的攻击。最后来到依莎贝尔塔的入口，继续把沿途的魔兽打倒，终顺利到塔顶，而库

兹等人亦再次出现，并会为你把关。

到天仪室，把雷巴斯击倒，看过一段剧情后，激战依莎贝尔王妃，打胜的话，恭喜你，你成功玩爆白发魔女传!!!

圣光岛

Sheng Guang Dao ★

推出时间：1997 年夏
出品发行：第三波文化事业
别　　名：　/
游戏类型：角色扮演类

□□游戏虫忠告：

在开始游戏之前，要特别向众玩家提醒以下两点：一是要注意取全道具，以免反复奔波之苦。道具隐藏的地方不外是野外的地上、树上、植物丛中、小洞里或是在室内的箱子、桌子上，只要仔细搜索便不会遗漏。二是回答问话或是使用道具时要谨慎为之，一定要按攻略行事，当然若是非想看看不按攻略有何结果，倒也无妨，只需先存盘就是了。

游戏攻略

十八岁的凡提是我们的主角。在他的生活中，从小就没有父亲，是母亲洛莎一手将他拉扯大。每当凡提问及他父亲的情况，总被母亲将话岔开。因此，凡提一直想搞清自己的身世。，

这一天，洛莎叫凡提去吃早饭。饭桌上，凡提又问起了自己的父亲，结果却被母亲训斥了一顿。吃完饭后，母亲说要去德值古镇找一份作女拥的工作以养家糊口，凡提也正乐得借这个机会出去玩。

出门后，凡提到了泰吉拉北边。他从一位妇人的口中得知，由孟郡城郊外通往残恸谷的道路因塌方而中断，热心的凡提到了泰吉拉南边将此事告诉了镇长，希望他能去想办法解决。

离开镇长家，最好先去苦心湖北去找些钱，然后经过孟郡森林和城郊，来到孟郡城的北部。向东走，看到了莉莉家，凡提连招呼也不打就上了二楼，

得知莉莉正为找不到化妆盒而着急，她说她去食堂吃饭，回来后就找不到化妆盒了。凡提一向热心，更何况是对漂亮的姑娘，于是便立刻答应为她去找。

凡提起先自然是去食堂找。但是问遍了所有的人，都说没见过。食堂外是一群叫花子，他们叫嚷着要喝酒吃肉，不过现在无需理睬他们。

凡提又来到城南，见到正在拍卖奴隶。通过与奴隶的交谈，凡提得知被卖的奴隶境遇悲苦，于是动了恻隐之心，便去和人贩子侃了侃价，最终花三百元钱便将他买下，并还其自由身。那个奴隶也是有情有义之人，便送给凡提一只野餐盒（内装美酒，鸡腿和美女图）。凡提想到这正是那群乞丐想要的东西，便又回到了城北将野餐盒送给乞丐。出乎所料，乞丐回赠了凡提一只化妆盒。把化妆盒交还给莉莉，她十分感动，便拿出一副赤甲护甲作为谢礼，它能使防御能力升高 15 点。正所谓“宝剑送英雄，红粉赠佳人”。不过莉莉着实“热情”，便要凡提和她一起进卧室，这时便要看你是登徒子还是柳下惠了，不过这都无碍大局。

接着去孟郡城东。在左边房子中看到一个忧心忡忡的妇人，上前打问才知道，他的儿子不小心伤了休斯王子，正被人吊在城南的树上。凡提便赶到城南去救人，结果却总也找不到。向右走，看见一间茅草屋，见到一位身负重伤的老婆婆，原来小孩已被她救下，但她却不慎将一本黑皮书丢在树下，结果被骑卫队摸到了家中，一阵毒打，已是奄奄一息。临终前，老婆婆将黑皮书交给凡提，托他把书送给孟郡城中的曼德拉。掩埋了老婆婆的尸首，凡提便去了城东。

在城东右边的屋内，找到了疯癫可笑的曼德拉，并从他口中得知他和老婆婆原是一对夫妇，却因情不相谐而两地分居。曼德拉对摩罗王朝十分痛恨，又无力改变，便装疯以示抗议。凡提将黑皮书交给曼德拉，叙明原委。曼德拉禁不住老泪纵横。临别前，曼德拉告诉凡提，书中第一页说，利用本书可以听到神的声音，然后他将书送给了凡提。（特别提示：此书只能对曼德拉使一次，否则便会不翼而飞；而若不想 GAME OVER 的话，就一定要收下书）。

此时，唯一能走的路便是从城南出城，一路走到幽径森林。森林东有一块大石堵路，石上刻有符咒。此时念念黑皮书上的咒语，大石就轰然碎裂，现出一个幽黑的山洞。通过神之洞穴、风之村、石碑幽径，一直走到小路的尽头，来到一块贴有咒符的石碑之下。一时好奇心起，凡提撕下了符咒，便是一阵电闪雷鸣，现出一位红衣老者。他告诉凡提，这石碑是所谓的亡朝碑，

压着一股黑暗力量。符咒撕下，黑暗力量从此复苏，人间从此灾祸不断。而解决的办法只有一个，就是要先找齐未见箴图、莲花若木、云雷鼓、玄白赤鼎、泊天神俑、斑澜文简六样物品，交给裂风地窨中的六手甲乙佛，使圣光岛升起，然后找到真绢、命石、天玉、子镯，进入圣光岛内，解开其中的秘密。那老者告诉凡提此行十分凶险，要他多加小心。凡提看到祸由己出，而叫苦不迭，也只好担起责任去消灭黑暗力量了。

从裂风地窨出来，沿路返回泰吉拉。得知西离温泉有热闹可看，便一路向西，经西离树林向北来到西离温泉。在温泉边，凡提窥到一妙龄女子正在洗浴，不由得看得出神，并犯了些风流毛病。那女子发觉后大怒，将一团火劈在凡提身旁，吓得他赶忙躲闪。经过交谈，凡提得知那女子是位魔法师，名叫寒依。摩罗王曾假意设宴招待全国的魔法师，并在宴会上将他们悉数杀死，她父亲也死在其中，她自己是唯一幸存者，因此魔法在这个国家已绝迹多年。她和摩罗王有着杀父之仇，与之不共戴天。二人正娓娓而谈，忽然又是一阵雷电交加，温泉中水起波澜，凡提在裂风地窨里见过的红衣老者再次现身，告诉凡提黑暗力量已经出现，催他快去残恸谷，然后，那老者蓦然消失了。

凡提将事情的经过告诉了寒依。寒依说她愿意和凡提一起出生入死，消灭黑暗力量，救民于水火，并推翻摩罗王朝，以报杀父之仇。凡提非常高兴，两个人一起去寒依家中打点行囊，稍作休整之后便上路了。

一路之上，妖魔横行。二人经过一番苦战，才杀到泰吉拉。这里已是尸横遍地，满目疮夷。凡提见到之后痛心不已，同时也坚定了为民除害的决心。凡提带着寒依杀到泰吉拉南去见镇长，才发现镇长也已身负重伤，并被钉上了催魂钉。凡提为了见到妖魔，按照村长的指点拔掉了催魂钉，于是他和寒依来到了圣坛。

进入圣坛后，见到了痛苦使者。他叫嚣着，村民的肉体便成了艺术的画布。凡提怒斥残忍的痛苦使者，并决心杀死他，不料痛苦使者却忽然隐身而去。凡提在圣坛中央发现了一尊女神雕像，对接“起舞”，就可以打开上方的石门，进入密室，在宝箱中找到炸药。然后回到孟郡城郊外，用炸药将塌方处堆着的巨石炸开，打通通往残恸谷的道路。

二人沿着这条路杀妖除怪，来到残恸谷。遇上一只大蜗牛，经过一番奋战，将它杀死，可以得到第一件圣物——玄白赤鼎。经过残采洞，残缺森森，

一路打打杀杀来到哈曼奴镇。

在镇里凡提和寒依总能听到居民们称赞一个叫卡农的人。经过交谈，才知道哈曼奴镇的主要经济收入来自大象、犀牛的生意，而发现这一致富门路的便是卡农。这引起了凡提对卡农的兴趣，于是便来到心意旅店见到了卡农。经过一番接触，发现此人好生了得，而且仗义疏财，开了心意旅店供过往行人免费住宿。

然而在镇北的广场上，他们却听到了一些不同的议论。一个叫梅亚的人告诉他们，旅店里经常会有人神秘失踪，梅亚很反感卡农的作法，但人单力薄，也不敢公开反对。这使凡提对卡农产生了疑问。此后，他们又碰上了一个黑衣武士，他还在寻找自己失踪的哥哥。凡提注意到他手里拿着枯骨法器，便一口答应帮他寻找。

凡提将黑衣武士和梅亚的话联系在一起，隐约觉得或许与卡农有关，于是便又返回心意旅店。为了打探到卡农的消息，凡提不得不付给一个房客一笔钱，从他那里得知卡农常常在右方的柜台边，摸来摸去，似乎有机关。凡提来到柜台边，在最近中央大门的柜子里找到了开关，打开门，进入地下室。

映入眼帘的是一副恐怖的场面。卡农正伏在一个青年的身上吸血。他见到凡提，十分吃惊，特别是看到凡提那双愤怒的眼睛，连腿都吓软了，便要拿出钱来收买。相信有正义感的你不会为金钱所动心，否则后边也就无法进行下去。于是凡提上前一剑就取了卡农的性命，并捡到一只枯骨法器。此时你可以看到左上上牢房内放着斑斓文简，不过此时不要着急，而且着急也没用，即使你强行进入也拿不到圣物。

走出地下室，在门口见到了正在焦急等待的梅亚，梅亚听说卡农已死，十分高兴。他拜托二人帮他去黑煞沼泽寻找茹莎草，来为死去的大象超度灵魂，并说要送二人一份礼物表示感谢。凡提自然又是一口答应。

出了旅店，又碰到那个黑衣男子，将拾来的枯骨法器拿给那人看，那男子不由得悲愤交加，原来死去的正是他失踪的兄长。那武士自我介绍说名叫蓝奇，并愿加盟凡提的队伍，共襄义举。从蓝奇那里，凡提得知前几天浩劫石地发生了一些奇怪的现象，于是三人便决定一起去探个究竟。

出了哈曼奴镇，有两条路，一条通往黑煞沼泽，另一条通往浩劫石地，不过此时急匆匆去浩劫石地没什么实际意义，还是先去黑煞沼泽去看一看。

经过黑煞森林，走到黑煞沼泽最里面，看到一群哈曼奴城的人正在围捕

大象。甚至有一位村民叫嚣，他可以拿别人的性命去赚钱。凡提怒不可遏，一刀结束了他的性命（特别揭示：此时万不可存妇人之仁，否则游戏就无法进行下去了），然后可以得到一把钥匙。还要去象群中的枯树枝上找到一幅卷轴。接着，三人来到一间小木屋前，用钥匙打开锁，屋内香气扑鼻。在右上方可以找到一盆花，这便是要替梅亚找的茹莎草。

拿到茹莎草后，三人返回哈曼奴镇，交给梅亚。梅亚回赠了一只魂应鼓。

然后向东进入浩劫石地。一路上不要错过宝箱，从中可以得到变形药水、朱冠和紫衣。经过传送点，三人被送到石地内一间密室中，拦路的是蝎怪。消灭它以后，可以得到莲花若木（六件圣物之一）。再往里面有一块大石堵在中间，两边是两个木人。给他们穿上紫衣，戴上朱冠后，大石轰然碎裂，现出一个传送点。通过它，三人来到另一隐蔽去处。忽然，伴随着一阵刺耳的尖啸和滚滚的热浪，一只飞碟从天而降。里面的外星人宣称要拿哈曼奴的居民作实验。三人还未来得及阻拦，就被外星人击昏在地。（这一段故事最为轻松，因为无论你做何选择，结果都一样，甚至不来浩劫石地也可以如此）

三人醒来后，急匆匆返回哈曼奴镇，发现已是一座空城。好容易碰到了梅亚，他说全镇居民都忽然被吸走了。自己是唯一的幸存者。善恶有报，除了梅亚，跟随卡农干杀戮生灵的人全要被制成标本了。

向北出镇，经黑煞森林折向西，穿过嘉露森林后又向北，来到嘉露城。

进城后，在路上碰到一个叫阿莲的妇女。她说她被嫁给了一个阴险狡诈的算命师，她丈夫利用各种手段骗人钱财，欺负良家女子。他有一个祭坛，利用它可以把人变成石头。他还危胁阿莲不准离开他，否则就把她也变成石头。三人深深同情阿莲的遭遇，以意摧毁祭坛，救出阿莲。

离开阿莲，在西北边的屋子里见到瘪三雄，他希望三人帮他除掉一个叫恶大鼎的人。作为谢礼，他会送给三人一个法力无边的阴影铜环，而除掉恶大鼎的方法也很简单，只要在恶大鼎睡觉的时候用铜环套在他手上就可以了。

拿到阴影铜环，三人离开了瘪三雄。听说恶大鼎正在招募贤人帮他做事。三人来到恶大鼎的家，见到恶大鼎，才知道他希望有人能帮他找到阴影铜环，此时，可以再和他谈一次话，铜环交给他——如果你的钱不够的话——你可以得到两万元的报酬。若不想给他，可以先出去四处转转，然后再回来就可以趁其睡觉之机杀死他，不过这样你什么都得不到了。

城正北是嘉露歌剧院，戏是一定要看的，虽然要花掉五千元，而且节目

格调极其低俗。从右侧登上舞台，在壁画前敲响魂应鼓，可以听到一个低沉的声音，他拜托三人找到拯救灵符来救他离开喧闹不堪的歌剧院，他会用未见箴图来答谢。凡提自然是一口答应下来。

来到城西南，看见阿莲正被丈夫毒打，然而清官难断家务事，劝解的人反被夫妻二人一阵责怪。而算命师色迷迷地看着寒依，说要为她算命，驱走附体的妖魔。想到阿莲告诉他们的话，寒依自是一口回绝（如果有兴趣，不妨先存盘再答应下来试试结局）。

出城向北进入瘟灵森林，遇到一具骷髅。打倒他后，他告诉三人，由于瘟疫使者作怪，德值古镇瘟疫流行村民死亡大半，自己原来是德值古的居民，也死在这场瘟疫之中。听到这儿，凡提担心地问起母亲洛莎的情况，那骷髅却一无所知，只留下了一串古钱。再往森林深处走去，遇到了村长艾德的灵魂，他告诉凡提，他母亲洛莎也未能幸免，凡提又悔又恨，发誓一定要杀死瘟疫使者，为母亲报仇，艾德恳请凡提帮他找到拯救灵符，让他转世重新作人。对此答不答应却无所谓，不会妨碍大局。

离开艾德的灵魂向东南走，沿着一条秘密通道，来到一片密林中。碰到一些马头怪，杀死他们后可以得到一面盾牌。再沿原路返回向北，又遇到一个骷髅，杀死他，可以得到一副弓弩。再向西北走，遇到一座石头的武士雕像，按照上面的提示，把古钱给武士，在雕像西北的死马上使用盾牌，而将弓弩留在西南的马骨头上。这样就可以在石像北方打开一条通路。

沿路向西，仔细观察两边的树，可以找到两根约书亚树枝。继续向西，见到了杀母仇人瘟疫使者。凡提怒火中烧，杀死仇人为母亲报了仇，而且还得到了一把铁钥匙。用钥匙打开宝箱，可以得到命石（也是一件必不可少的圣物）。

沿路向北，来到了德值古镇，镇内尸横遍地，死气沉沉。凡提发现母亲的尸体后，又悔又恨，悲痛欲绝。按照母亲的遗言，凡提将母亲火化了。

三人来到镇南，看见一名身染重病的武士倒在地上，已是奄奄一息。那武士拜托三人去碎冥墓穴找银匕首来救自己，并告诉他们开墓穴的钥匙就是镇长家中的祭天之杖。三人答应了武士的请求。来到东南角镇长的家，找到了祭文之杖，然后向北在一间屋子间可以找到古棺钥匙，在草堆中找到金银钥匙，再向西在一间屋子中的男尸上找到红宝石。道具取齐之后，向西过针织桥，来到一处石壁面前，将祭天之杖插在一个有红色记号的凹陷之处，就

可以打开碎冥墓穴了。

在墓穴中央的平台上，碰到一个盗墓的人。凡提谎称自己也来盗墓。那人便高兴地送他一把铁铲。三人用古棺钥匙打开左边的棺材，得到解脱橄榄，对左边墙上的骷髅石像使用红宝石，得到恐惧泪水，用铁铲挖开平台右方的木柴堆，找到一把卧房钥匙。在北边的墙上，有画着一只含泪的眼睛，滴上恐惧泪水，就可以打开石门。进去后会遇到一个魔头，杀死他就可以得到银匕首。这时如果通过座椅来到惧怖洞口，是无法进入的；还是回到德值古镇，救起那武士吧。武士说自己叫法诺，并决心和凡提等人一起去扫荡妖魔。

经过针织桥，向南来到捷显沙。一位打水的妇女告诉他们，惧怖山洞是个可怕的地方，有一位贵族一进去就失踪了，而且现在洞口有人把守，再也进不去。在城东南的一家酒店里，见到一位倚门卖笑的风尘女子。原来她是嘉露城内算命师和阿莲的女儿，他父亲骗她说，只要接够七千个客人，就可成为天神。从她口中，还得知算命师的祭坛就设在惧怖山洞里。再向东来到一个造船的作坊，一位老者告诉他们，他的儿子达斯失踪了，他还为此而着急。达斯是城里最出色的造船匠。凡提答应为他寻找儿子。来到城西南，一位老者神经兮兮地问他什么是“怜悯”并愿以真绢相赠。不过此时凡提无能为力，只能先去寻找达斯。

和这些人交谈后，惧怖洞口的士兵就自动消失。这时有两条路可走，一条是经过碎冥墓穴去惧怖山洞，另一条是由捷显沙去石斑港，不过殊途同归，我们不妨选择第一条路线走走看。

进入惧怖山洞，一个形如鬼魅的男子飞身而至，警告四人不要拿走洞里的东西，说完就忽然隐身而去。在前方右边的石壁上有一个老鼠洞，凡提使用变形药水变成老鼠，只身一人来到石像庙。庙内有一个香炉，要除掉算命师，只有先毁掉香炉。将前边得到的卷轴放在香炉上烧，就可以破掉算命身的法术。然后折向北进入邪恶祭坛，见到算命师，凡提轻而易举地就把他杀死了。

凡提回到惧怖山洞，和另三人一起向北，沿着石壁上的密道向东，看到捷里沙的那位妇人提到失踪的贵族。他已是奄奄一息。凡提把解脱橄揽交给他，救了他一命，并从他口中得到了“怜悯”的意义。

由此向北，便是蝙蝠洞了。打败洞中的大蝙蝙，可以从宝箱中找到云雷风鼓。再向北，来到一间小木屋。屋里的男子告诉众人，他的妻子不许他和

陌生人说话。谁知话音刚落，一个妇人就忽然出现并带着他隐身而去，令凡提等人摸不着头脑。继续向北，看见另一间木屋，那妇人正在屋外喂狐狸，进屋后又和那男子攀谈，才知此人便是失踪的达斯。凡提意识到那妇人是只狐狸精，便出去将她打败，解了施在达斯身上的魔法，并给了他拯救灵符。

办完这些别人托付的事情，就可以先回去交帐了。在瘟灵森林，遇到艾德的灵魂，不过不要将拯救灵魂交给他，否则他只会告诉你一堆无用的东西，而你却拿不到未见箴图了。回到哈曼奴城，在心意旅社的地下室里，用卧房钥匙打开西北角的牢房，在宝箱中找到斑澜文简（六件圣物之一）。来到嘉露城的大剧院，将拯救灵魂交给壁画，拿到未见箴图（六件圣物之一）。然后再返回捷里沙，得知达斯已经返回，而算命师的女儿却执迷不悟，继续做着自己的天使美梦。将怜悯的意义告诉西南的老者，获得了真绢。

由捷里沙向南行，沿路来到石斑港。海边有一个男子正在为爱人小梅吟诵祭梅文。原来小梅已跳海自杀，这个男子欲随之共赴黄泉为伴。祭梅文是他为小梅而写，凡提为此文接上了“等待”的结尾。那男子送他一合花扇，然后就投海自尽了。

四人一路向西来到圣恩城。在城东北，一对夫妇丢了自己心爱的儿子，那儿子长着一双大眼睛。看到他们心急如焚的样子，凡提说要为他们找儿子。那对夫妇非常高兴，说事成后要以泊天神俑相谢。向南行，遇到一位神父，他说释圣经被巫士废墟的巫士抢走，请求凡提等人为他夺回释圣经，凡提又是一口答应（不过不答应也无所谓）。折向西，遇到一位奇怪的老头。他说如果能解开屋内四个蜡台的谜，摆上应该摆的物品，就可以得到应该得到的东西，但他并没有说该摆什么东西和能得到什么东西。然后沿着墙走，还可找到一支红蜡烛。

出城后来到巫士废墟，在门口杀死一只蛇怪，得到一块白瓷砖。又碰到一个巨人妖，他自称是由巫士所造。但他希望成为正常人，而这需要吃掉十具童尸。他希望凡提等能帮他，并愿拿泊天神“踊”（不是泊天神“俑”）作为谢礼。这种伤天害理之事凡提自然不会干。继续向西通过杀死怪兽得到一支飞镖。前边有一口井，井里有人问喝不喝水，如果选择不喝，故事也就到此打住，所以只好喝，虽然会造成生命力减少。圣方出现一扇打开的门，里面一个妖怪正在大吃大喝吹熄桌上的蜡烛，下方就又出现一条路。

沿路走下去，用白瓷砖补上墙壁，就可以开通下边的路。继续向下，杀

死一只妖怪，拿到铁钥匙。向右拐，能见到九具童尸，这是用来迷惑你的，因为巨人妖不会给你真正的泊天神俑，所以也不必费神为他寻找童尸。用铁钥匙打开铁门，看到了圣恩城里那对夫妇丢失的大眼睛儿子，但是已经死了。再往前走，杀死怪物，得到潘尼罗亚茶。继续向北，出现一条峡谷，对面墙上有一个大手印。使用飞镖射到手印上，就会有一座桥落在峡谷上。过了桥，就可以见到圣恩城里神父所说的巫士。巫士问众人意图，注意此时只能回答“解救孩童”而不能是“拿回释圣经”。经过一番恶斗，杀死巫士，得到合花扇和释圣经。(此时万不要一时发善心将释圣经送还神父)。

出巫士废墟，又有两条路可走——去苏格礼郊外或者奢龙遗迹。但是先去哪一处却无所谓。选择第二条路线，在奢龙遗迹，门口有两块门牌。分别使用左、右花扇，可以打开洞门，又有一塔墙挡住去路，用释圣经将此墙打开，见到一位奢龙族人，他告诉众人；休斯王子炸山，奢龙族人因此遭受灭顶之灾，除他以外无一人幸免。他请求凡提等为他报仇，他将最有威力的武器作为谢礼。

众人东行到了苏格礼。在一家酒店旁边的小屋，遇到一位视音乐为生命的女孩，问谁愿为音乐而献身。回答她是“超脱合唱团”，就可以得到一张CD盘。酒店里，一位男子要寻找冰沁刻刀。凡提答应帮助他，在露天茶座旁遇到一个叫阿里的雕刻师，只要钱够，就一定要从他那里买回只温热手镯，否则在冰寒大门里会遇到麻烦。来到镇子南边，先后遇上抽象派画家庄小俊和写实派画家曹小安，他们都要求众人去破坏对方的作品。这时应该先应承下来，但是不能马上去干。在庄小俊的宅边，还可捡到一只蓝蜡烛。

由庄小俊家向南，进入冰寒大山。干掉三只熊一样的妖怪，得到绿蜡烛。在右边的宝箱里找到獐牙和假发。向左走，杀死一怪物得到肚兜，再往下，可以得到金足。向右可以得到桔蜡烛，从宝箱中找到金鸟、回羊，连同前面得到的金足、獐牙，一起放到供桌上，使牛怪复活，然后杀死忘恩负义的牛怪，得到牛马角。

用牛马角打开冰寒大门入口右下方的石门，进入炎灼石庙。由于酷热难忍，所以生命力会下降很快。这时要尽快走到第二层，在左边的宝箱里找到冰沁刻刀，此后就不再怕酷热了。注意不要把冰沁刻刀交给苏格礼的年轻人，否则他只会给你一件毫无用处的九天乾坤。可以见到一台隆隆作响的机器，对它使用冰沁刻刀，可以使炎热机器停止运转，避免体力消耗过快。

在大门里，遇到一对莲体姊妹花。凡提中了二人的法术，灵魂被摄走，当场晕倒在地不醒人事。而莲体姊妹花也溜走了。

三人继续前行，见到路边有六株娇艳的水仙花。在路尽头遇到一个男子，给他喝了潘尼罗亚茶后，他告诉众人，可以请阿里用约书亚树枝制成枯萎竖笛，使路边的水仙花枯萎，或许可以解决问题。三人无奈，只得返回苏格礼，请阿里制成枯萎竖笛后，可以去破坏庄小俊和曹小安的作品，然后去领赏，不光可以得到美牙和象牙，还可以提升等级，何乐不为呢？然后返回圣恩城，将大眼睛男孩的尸体交给那对夫妇，可以得到泊天神俑（至此，迸裂地窖的六件圣物便凑齐了）。再到匣南边的屋子，将红蓝绿桔四色蜡烛分别插在相应色的蜡岛上，就可以得到拜见六手甲乙佛的家书。

三人返回炎灼石庙，使用枯萎竖笛弄死水仙花，沿着路尽头曲曲折折的通道，经过传送点，来到一个大门。在这里，可以遇到柯特，他也是一个视音乐为生命的人。把在苏格礼得到的 CD 唱片送给他，就可以打开一条通道。在路上，可以看到一只洁白无瑕的青春小字，问了一道奇怪的问题。但只要回答“虎狼之年”，就可以得到一瓶克劳蒂香水。

沿着小道一路南行，遇上一位穿着入时的女子，她宣称自己是女权主义者。经过一番交谈，寒依得到了一副绚丽面具。折向西行，三人看到了疯疯颠颠的凡提。与那对莲体姊妹花一番恶斗，将其杀死，“凡提”也蓦然现出了原形，原来是痛苦使者，他控制了凡提的灵魂。自然又少不了一番恶斗，取胜后得到了子镯（这是解开圣光岛秘密所需的最后一件圣物）。此时一定要先回去用克劳蒂香水救活凡提，否则故事会以悲剧而告终。

四人通过传送点返还石碑幽径，凡提使用绚丽面具，催毁了亡朝碑，打开了通往裂风地窖的通道。

进入烈地窖，有一驼背老者。凡提将拜见六手甲乙佛的家书给他。那老者便为凡提等人打开了二条通道。他们进去见了六手甲乙佛的佛像。将莲花若木、斑澜文简、云雷鼓和玄白赤鼎、未见箴图、泊天神俑分别放在左边三只手掌和右边三只手掌上。果然，圣光岛露出了海面。刻不容缓，三人决定立即乘船赶往圣光岛。

返回石斑港后，大船已经造好。达斯果然是造船好手，船造得既坚固又漂亮。船长船员也已配齐，于是一行人就立刻启航了。

经过一段艰苦的航行，大船到了圣光岛。在入口处，发现摩罗王国的休

斯王子陷在流沙中，他向众人求救。想到他干过的灭绝奢龙族等种种恶行，凡提决定不去救他。当然你也可以先存盘再试着救他一次，他会送你一粒火种。这个火种可以用在圣光岛二楼救出恶运巫士，当然放出恶运巫士的结局恐怕你也能猜到一些……如果不愿作这种尝试，就直奔奢龙遗迹好了，在那里救出唯一幸存的奢龙族人。他按诺言送给四人许多武器和法术。如掀龙袍、龙庙袖前、玄驹靴、龙斧灭妖杖、水神召唤、火神召唤、雷神召唤、风神召唤等等。众玩家此时要注意精心选配。

装备一新以后，众人信心百倍杀向圣光岛大厅，经过一番格斗，从一层杀到四层，然后在上、下、左、右四个平台上分别摆放好四件圣物，会有一个冥冥的声音告诉你已经开启了希望之路。众人杀回二楼，可以看到左侧有一条新的通道，然后沿着这条路一路杀上圣光岛的最顶楼，前方会出现一个大荧光屏幕。按动中间的绿色按纽，屏幕上映出了摩罗王与洛莎的图象。凡提恍然大悟，原来自己的父亲就是摩罗王，他由于嫌弃出身卑微的洛莎，而再也不肯认自己的妻子和儿子。难怪母亲从来不告诉凡提自己的身世。

众人一起赶到了孟郡王城，见到了抛妻弃子，无恶不做的摩罗国王。他对自己的所作所为却总有一套歪理。凡提想到母亲的悲惨境遇，忍不住怒火中烧。然而，这毕竟又是他 18 年来日日想见到的父亲，凡提一时之间好生犹豫。这时，你可选择武力解决。经过一番磨炼以及在奢龙族人那里得到的装备，消灭国王的保镖并不是十分困难的事情。然而国王毕竟不是善茬，他会在最后一刻启动爆炸装置，大家来个同归于尽，整个星球为之粉碎，飘散在渺茫的太空。相信玩家一般不会接受这一结局，所以还是和国王好好谈谈。在消灭国王的保镖之后，国王提出议和，凡提接受了摩罗国的王位，过了一把国王瘾。凡提虽然年纪轻轻，但经历坎坷，出生入死，早已有了超过自己年龄的成熟与老练。国家在他的治理下，蒸蒸日上，人民安居乐业。

与凡提一起出生入死的另外三位伙伴，则喜欢悠闲自在的生活，不愿受官场的拘束。但在他们心里，始终装着凡提，始终记着那段艰辛而愉快的日子。

片子的结尾动画十分漂亮，经过一番紧张的搏杀，玩家也该休息一下，悠闲地欣赏出品人为您奉献的优美画面了。

古墓丽影Ⅱ/西安匕首

Tomb Raider Ⅱ ★

推出时间：1997年11月
出品发行：VIRGIN公司
别　　名：　/
游戏类型：动作冒险类

□□评价：

倍受大众瞩目的动作冒险游戏《古墓丽影Ⅱ》，于1997年11月21日在全球上市，世界各地的大批“古墓迷”们纷纷再次投入劳拉的新冒险中，这次的故事是围绕着一件远古时代的神秘宝物——西安匕首展开的……

故事背景

古墓丽影系列故事主线都是围绕着一件非比寻常的宝物，而这次TR2的宝物是一柄名为“西安匕首”的宝物。传说中，如果将这柄匕首插入自己心脏的话，那人便可以得到强大的力量；反之，把其拔出则会令自己灰飞烟灭。据闻有位中国皇帝就是凭藉这种力量，将霸权伸延至全中国领土；后来这匕首被一位西藏武僧盗去，并把它收藏在万里长城里的“长眠之地”。

经过岁月的变迁，到今时今日，想将西安匕首据为己有的也大有人在，其中包括有FiamaNeva（膜拜西安匕首的神秘组织）、MarcoBartoli（宗教领袖）以及冒险家劳拉（即玩者）。毫无疑问，

女冒险家劳拉绝非受雇于任何人或组织，也非为钱行事，她只是要找出真相，追寻匕首下落。

游戏虫手记

跟电影《夺宝奇兵》里的 Indiana Jones 相似，劳拉需要在不同地方搜集资料，应付各种机关及敌人，更重要的是解开不同的谜题来找出线索，逐步追寻传说中的西安匕首。

《古墓丽影Ⅱ》为女主人公劳拉设定了更丰富的动作、更具威力的武器以及更多变的装束造型（你甚至可以在游戏中给劳拉换上自己喜欢的服饰）。与之同步升级的是游戏中的各种机关暗道，其设计构造继续向着更为巧妙方向发展，而且那些猛兽和敌人也较前作更难对付，好象故意为考验玩家的敏捷程度以及智商水平。现在本人特意将苦斗多时绝对真实的攻略心得写出，希望对大家有所帮助。

动作说明：

这次你能进行的动作就更多了，难度也就更大了。是不是你还没有试出所有的动作的组合？还是因为熟练程度而手忙脚乱？不要紧，配合我的说明去“家”中苦练以后再出来闯荡吧！

常用键使用：

空格键	拔、收枪	Del	左移
PageDown	右移	End	侧滚翻
Esc	主选单	Enter	确定
Alt + Ctrl	上跳攀勾	Alt + ↓	后翻跳
Alt + →	侧跳(右)、下船	Alt + ←	侧跳(左)、下船
Alt + Ctrl + ↑	上跳攀勾(向前)	Alt	跳、游泳
点燃照明弹	九宫格“0”+方向键观看地形		

↑、↓、←、→	前跑、后退、左转、右转
Ctrl	拿、开枪、使用、攀勾、启动开关、(加↑→↓←键，则为上船或爬梯)
Shift + ↑缓慢前进 Shift + ↓缓慢后退	此动作也就是走路； 在遇到针山时非常有用，只要用走就不会受伤了。而用在石柱上也比较安全，因为走到边缘时就会停住了，这样就不怕掉下去了!!
Alt + ↑	1：站在原地：前跳 2：贴近可推动的大石前，先按 Alt 再按↑或↓，则可推、拉石块。若先按↑再按 Alt，则爬上石块。
Ctrl + ↓	背向石柱的边缘，按 Ctrl + ↓后，再按住 Ctrl 不放，则可勾住石柱边 缘；若再配合←、→，则可左右移动。而在游戏中有些高的石柱，如直接跳下会摔死或损血，若先勾住边缘再下去下一层则不会。

顺便把秘技也说出来吧！手指和我这般灵便，反映如我这般敏捷的人毕竟是少数……

秘技:

1:先让"劳拉"站定静止后,按"/"键点燃照明弹后,令"劳拉"向前走一步(Shift+↑),然后再向后走一步(按 Shift+↓),然后再原地转三圈(按 Shift+←或→,向左或右转三圈,记得一定要转超过三圈且中间不能停顿),再立刻向前跳(按 Alt+↑),即可跳往下一关。

2:如立刻向后跳(按 Alt +↓),即可取得所有武器。

3:如没手持照明弹而用此密技的话!! 后果自负!!

4:此密技在第十八关"HOME SWEET HOME"中无效。

注意: 1. 游戏中有很多地方都不是一次尝试就可以成功的,所以最好随时随地存档(当然特别危险的地方我会事先提醒你的)。

2. 此游戏是一个动作冒险游戏,有许多地方都必须靠一连串的动作组合来完成,所以最好先熟悉操作键的用法;而在主选单中有项"Lara 's home"(劳拉的家),这就是要让玩家熟悉操作键的地方。

3. 游戏中有些地方或高台,并不是每个都可以刚好跳过去,有些是跳过去后,刚好可以攀住边缘,所以在跳跃或助跑跳跃时,最好也按住 Ctrl 键来勾住边缘,以免掉落下去。

4. 游戏中有些地方只是为了得到更多的物品或杀敌数,如想尽快的过关,这些地方可以不去,以加快游戏的进行度。

游戏攻略

The Great Wall

一架直升机在万里长城上空划天而过,主角劳拉毅然从高空跃下为游戏揭开序幕。游戏开始时,劳拉在黑暗中向前奔跑,直至在萤幕左边出现直升机,暗示出路已在眼前。但是玩者须先向右边涉水而行,这时会听到老虎的吼叫声,先不去理会它,靠左边爬上石柱,再用枪慢慢解决它。沿着石路向前行至拐弯处,在右边 45 度角跳上石柱,然后沿左边向前行经过 L 型石路,爬上较高位置转身,使用大跳跃身法到对面的石砰上(大跳跃:步行直至崖边位置,向后按一下,然后按住前方键,再按跳跃 Alt 键)。着地成功后,从左边攀上较高地方,再用大跳跃到达左方石地,靠右爬会看见一个囚室似的平

台；向右下方墙角步行，会不小心掉进水里，记住按 Alt 键来控制劳拉游泳。

上岸后看见一扇上了锁的门，既然身上无钥匙就继续向前行，尽头处用大跳跃加 Ctrl 键攀上对岸，有一开关在此，扳动机关去开启原先上锁的门。折返原路进入此门，会有两只乌鸦在此恭候，狠狠地干掉它们才发现身处在长城之上，可恨的是前方的大门也上了锁，于是从左边的缺口跳入水中，竟在长型的洞口得一钥匙，真是太好了！上到水面的劳拉要面对猛虎的考验，一场生死肉搏后，从左边爬上满布青苔的石块上，再爬上长城去打开出口的门锁。进入后，先别忘记用手枪探路，因为内里有两只蜘蛛在等待劳拉。前方有一道吊梯，爬上梯后会发现一串钥匙及一只黑蜘蛛，取得钥匙后返回吊梯旁，会看见另一扇门，当然用新得的钥匙来开门吧！小心翼翼步进走廊，忽然前方出现数只黑蜘蛛，劳拉唯有一边后退一边枪击它们，然后在前方白骨旁拿取药物和子弹。可惜前无去路，只好费九牛二虎之力把大石推开找寻出路。直行经过斜坡，在水浸的走廊发现两旁墙上有发射飞箭的机关，劳拉只好抓紧左边的石隙一步步攀爬至对岸。

过了此难关后，要一直向前狂奔，因为走廊尽头有两块烂地板，板下布满尖刺，跌下必死无疑。进入另一房间须立即靠左边奔跑，因为后方有颗大石向下滚来，而前方也有尖刺地板，必须跳过它以保自身安全。无恙后步行至尽头 45 度角跳至对岸，赶快拿起地上的道具并爬上中间的平台，此时两旁的尖刺墙壁逐渐靠近，前方的窄巷也是满布烂地板机关，所以要不断奔跑(时间要拿捏得准，最好在烂地板上起跳)。到达尽头后，进入尖刺墙壁阵，中途虽有道具，但要成功取得必须把握时间；然后经过斜坡到达下层，立即有尖刺墙逼近，转身走至烂地板上掉至下层。眼前随即看见回转齿轮，眼明手快安全过关，右方转角处有一秘道，有兴趣可以入内寻找道具，方法是往下跳，在裂缝处向上爬会发现楼梯，沿楼梯向下走可到达草原，这里有恐龙侍候（现代世界竟有恐龙?)。成功获得道具后，在右下方有出口回到滑轮处，抓紧滑轮不放至对岸，又有两头猛虎挡住去路，解决后便可以安然通过此关了。

Venice

刚抵达威尼斯，劳拉便身处在一条窄巷中，走出巷时当心恶犬拦路。顺利通过后右边二楼平台有狙击手，所以最好先向右边靠墙行，到墙中间便向出口处拔腿就跑，不过记得配枪，因为途中会有恶犬侍候。继续向前走，赫

然看见持棍的彪形大汉，玩者不要作埋身攻击，最好远距离边走边射击，记住千万不要后退，必要时先躲在水中，待机再上岸开火！断杀一番便到“大佬”出来的房间，拿取道具并开动通往楼上的机关，重复以上动作直至爬上三楼，平台上有一窗口，用枪射破玻璃进入窗台，在右边45度角会看见刚才在阳台出现的狙击手。干掉他后便跳往帐篷，再跳至阳台上到达尸体旁取得钥匙。跳回帐篷向下爬回地面，劳拉立刻返回河道并跃入水中，游向对面穿过门隙，赫然看见一艘无人看管的快艇，但先不要理会它。在右边上岸，扳动机关及用钥匙开门。别急于开快艇，先游向对岸，有持长枪的敌人作远距离攻击，既然无法对付他，倒不如先潜入水中，游至左边上岸，静待他出现再作攻击。干掉他可在其身上取得有40发子弹的新式自动手枪。之后再次回到三楼的窗台中，在左边进入已开启的门，用枪打死阻路的恶狗再走到桥梁的尽头，开动机关去打开另一扇门，然后回到桥旁的一扇窗前，把玻璃射碎并用大跳跃方法跳往对面的帐篷，沿着帐篷向左跳便可到刚才打开的大门。此时开动机关使河道上另一道大门开启，然后劳拉可以直接跳入水中，到泊船处开动快艇，穿过大门驶入渠道中。顿时变得漆黑一片，所以最好使用照明弹。在河道上左穿右插，直至看到左右两旁都是支柱时，靠左行驶会看到一扇窗，在窗旁处停下（按 Alt + 方向键），解决地上烦人的老鼠后，用枪射破窗户并穿过窗口进入密室，劳拉会受到持枪大汉偷袭。好不容易解决了他，走入密室开动机关会听到水声。回到刚才楼梯处，在上去之前不忘在大汉的尸身搜索一番，就可得到40发子弹。爬上楼梯后，跳入右边水中开动机关，前方的大门随即开启。向前行水深会不断增加，保持潜泳状态靠左游。出运河先靠左一直游，避免与中央小码头的持枪大汉有所冲突；左边尽头会看见两艘小船，上岸后跳至帐篷（跳时按 Ctrl 键），再跳向右边桥上，持枪大汉与一头恶狗立即出现，玩者可以后跳回到帐篷上与他们游斗。在桥中央的前方可以看见下方有一艘快艇。正想跳下去时，竟发觉小码头有数名枪手，不如先在此击毙他们，再往桥的右方步行，又遇到另一名杀手，务求在他身上得到所需钥匙。用钥匙开门后，启动机关使闸门打开。回到桥上，从快艇上方跳下水。在码头处上岸后，发觉没有开启房门的钥匙，于是跳回水中，从快艇对面的闸门下游过，一直游至看见两艘小艇方可上岸，此时会有持棍大汉从房中走出来，不由分说将他击倒并进入黑暗的房间，小心地上的老鼠！开动另一扇门的机关。从两艘小艇旁的运河游出，转左潜入另一河道，河道中

间有一道已开启的门，其中有一钥匙在水中，取得后，门会关闭，于是爬吊梯至二楼，又要对付恶犬及持棍大汉，战胜后扳动机关便离开。在二楼出口处下方，有敌人把守，只要步行至右边向下开火就可轻易杀敌。劳拉再次回到有快艇停泊的码头，用得来的钥匙开门，进入密室开启机关使另一闸门开启。此时劳拉就可以上船驾驶，从原先有闸门的河道直驶，看见两艘小艇就转右、直驶、左转进入另一河道，到尽头会有开启最后一道大门的机关。笔者建议先跃入水中，靠墙游直至面向门口，装备好自动手枪，到能够站立的浅水处开火，解决最后一位枪手便触动机关。虽然原先进来的门会关闭，但可以从门下空隙游出去，如从右边走会触动机关使最后的大门关闭。最后快艇驶向最后开启的大门（在最先快艇停泊处），先把快艇面向有水雷的地方，向后慢退并使快艇冲向水雷。接近水雷时，向旁边弃艇逃生，让快艇驶向水雷，然后自己向前行便可以过关了。

Bartoli 's Hideout

此关一开始，劳拉会身在快艇上，一直向前驶，然后在码头泊好快艇，上岸时顺手料理烦人的老鼠。从左边沿楼梯直上，途中杀死数只老鼠和持棍大汉后，到走廊尽头处开启机关，大屋的门户随即开启，同时立即会有一名守卫向你直冲而来，所以在原处按兵不动，待他出现时便远距离射杀他。从刚打开的大门进入大屋，先对付二楼平台及左前方出现的枪手，然后在旁边爬上二楼平台，在守卫身上得到子弹后，再跳高爬墙然后往右爬，发现原来可以走出窗台，小心在右边的窗台会有狙击手，解决他吧！

顺利回到大厅中，到左边去射破其中一扇窗及杀掉两头恶犬，穿过窗户到天井的尽头处会有不可多得的道具。劳拉返回窗户旁走入有数个武士石像的走廊，当你接近石像时便会触动机关，武士手中的大刀便会不断上下移动。先与石像保持一块地板的距离，待大刀移至最低点便跳过去（Alt + ↑），如此这般穿过三尊石像便进入漆黑的房间，点燃照明弹并启动机关，使运河后方另一道大门开启。回到大厅的右方，爬墙返回窗台，然后向左边走，会看到远处有一红色帐篷，使用大跳跃方法跳向帐篷，不过由于帐篷是倾斜的，所以劳拉一落地便会向后滑下。此时玩者应立即按 Ctrl 键便可抓着帐篷的边缘，一直按住 Ctrl 键再按←键，使劳拉一直向左爬，至最左处再向上爬，在劳拉未滑落前，紧按 Alt + ↓ 向后跳便会顺利上到窗台。其后继续向左行，用大跳跃身法到达屋檐，向右 45 度角大跳跃上帐篷，紧贴墙壁按 ↑ 后立即按

跳，建议在跳跃中按Ctrl使劳拉不致撞到墙上。千辛万苦到达另一间房，便要立即应付两头恶犬。沿着梯级直上转左，先到右边的房间解决内里的枪手，继而射破前方的玻璃窗，慢慢向前探路，远距离对付把守的敌人，然后别急于步出窗台，在房间大肆搜掠一番，细心发现近门口墙角处有一开关。当听到开门声后，走出房门会看见石边出现一道秘门，从此路可到达较早前有狙击手伏击的窗台，在他身上可以得到子弹和石龙宝物。返回射破窗户的地方，解决在阳台徘徊的守卫，转右到阳台的另一扇窗，打破玻璃进入房间。劳拉一步入此房，持棍大汉和恶犬会由邻房走入来偷袭，而另一名持棍大汉会从窗户处袭击，所以最好配备自动手枪，先对付行动迅速的恶狗，再一边闪避一边开火还击。解决所有的敌人后，从左边墙的凹位处向前推动大石两次(先按Ctrl再按↑)，再爬上大石会进入一条秘道。除掉那些过街老鼠之后，向前行至出口的斜坡，斜坡上有两个剃刀机关，冒然跳过一定中招，最好从出口处向右边45度角跳出去，跃入水中，再爬上岸便最安全。跟着便要过一条有火焰机关的走廊。当劳拉站在有机关的木板时，火焰便会向上升，所以先行至木板的边缘，向后退一步，然后按前行键再立即按跳，劳拉便会踏上木板便起跳（过两块木板可以按紧跳键不放）。跳过两块木板后，先放开手，使劳拉站定一刻，再原地向前跳，如果不幸掉进水中，便游回起点重头来过(回到起点时，火焰是会熄灭的，但由水中爬上木板是会被火烧死的!)。当过了机关阵后，另一道门便会打开，先配备手枪，在出口处对付一群恶犬和一名枪手。进入另一个大厅后，爬上最近的一个木桩上再爬上吊灯，在第一盏吊灯用大跳跃跳攀第二盏吊灯，此灯位于大厅中央位置，往右望会看见一开关，使用大跳跃跳上平台开动机关，使高墙上一幅油画开启，再跳回吊灯，用大跳跃跳攀上最高的吊灯，行至边缘位置，原地跳上天花板上，右转杀退老鼠，直行至边位，原地跳抓着横梁，攀至右边再爬上横梁，大跳跃至前方砖地处，小心右边会有持棍大汉，同时也须小心由高处堕下。攀上砖地最高处，跳至横梁另一边，开动横梁上的机关，吊灯的位置会和油画位置平衡。跳回到砖地处，到天花平台最接近吊灯的地方跃下至吊灯上，使用普通跳跃到最接近油画的吊灯，助跑跳攀上油画暗格，会得到一柄钥匙。回到第一盏吊灯往右跳上木梁开启另一机关，火炉旁会出现一条秘道，然后射破玻璃窗，在阳台左转，跳进秘道直插水里，向前游，在尽头转角处会出现另一条秘道。由于秘道十分黑暗，所以先点燃照明弹，再向下潜入秘道，沿中间位置直游

穿过窄道，到尽头两旁墙角位分别有手榴弹和金龙宝物，取得后尽快游向出口，才可舒一口气。几经艰苦才拿到的钥匙，原来是开启图书馆的大门。当劳拉一进入馆内，大门便会随即关上，在前方出现一名持棍大汉，用普通子弹招呼他吧！一直向前行，转左，爬上书架到二楼，了结讨厌的老鼠，再爬上另一书架把机关开动，大堂的左门会开启。回到大堂击退持枪守卫后，进入左翼，爬上书架跳至窗户的一方，再爬上书架顶，45 度角向右跳上窗台，打碎玻璃及步出房间，站在窗外的帐篷（如果向前走会滑下去，笔者建议背向帐篷向后退一步后，立即按跳 + 后键），以后空翻的动作到达对面的窗台，再向右跳上石砖墙，以大跳跃助跑跳上运河上的木屋，立即以手枪击毙屋内的杀手。拿走道具后，走出门外，跳向对面砖墙的另一道门。当劳拉一着地，这门便会自动开启，持枪杀手会站在你面前。杀掉他，然后向右直行可回到大堂，右翼的大门旁有开关。进入大门后，左方会有两名杀手破窗而至，用自动手枪对付他们会比较顺利，跟着穿过窗户，推开左方的门跳入水中，向左方游，然后上岸，沿着屋檐走到另一方拿秘宝，沿途看见引爆器，引爆对岸石块。窗台上方有狙击手，解决他后回到对岸，此时地形将有所改变，不断向上攀爬至屋顶，进入漆黑的斜路便完成此关（攀爬前，先按 0 + 方向键，看看四周环境）。

Opera House

此关开始时，劳拉身在高处的平台上，首先助跑跳至右边的石台，击毙在下方的杀手，然后跳进水中，游至左方，那边有楼梯，爬到上层开启机关使大厦中央的天窗开启，再沿楼梯上到最高一层，助跑跳回对岸的平台，然后再次助跑跳回到起点处，但小心不要触动摇摆的木箱。跳到对岸由天窗进入，立即拔枪与持棍大汉决一胜负，胜后拿得钥匙并沿楼梯离开。再次回到起点处，跳到右边平台再向左 45 度角跳向屋顶。因倾斜关系所以劳拉会向后滑落，就在千钧一发之际，立刻按 Ctrl 抓着屋檐，然后放手，掉下去的一刻再按 Ctrl 键，抓着窗台再爬上去。射碎玻璃后，看见地板上满布玻璃碎片，只要按 Shift + 方向键便可慢步踏过。爬上左边吊梯，用所得的钥匙开启秘道，进入后会到达一处有数块悬挂半空的木板，稍一触便会掉落下来，所以稍一停留便会从高处堕下而粉身碎骨，最安全的办法是对准最远的一块板，先以普通跳跃，一直按着 ↑ 并放开 Alt 键，到走近边缘时再按跳，最后跳攀上石台。向右进入通道，在出口以手枪探路，可以在高处安全地解决两头猎犬和

一名杀手，更可以尝试后移并抓着边缘引出其他躲藏的敌人。得手后攀回高处狙击对手，然后在他们身上搜得武器及药物。劳拉定神一看，才知自己身处歌剧院的顶部，虽然看不见敌人踪影，但却苦无出路，只看见左上方有一摇摆的木箱，唯有爬上剧院顶部并斜跳到对面（如果位置准确是不会触及摇箱的）。在房间内找到机关及开动暗门，杀手和猎犬又再蜂拥而至，可以站在摇箱附近的高处迎敌。进入暗门启动电掣及闸门开关钮，左方的闸门随即开启，从此处向下爬，一口气向前走，在左面攀上高处，躲避后面滚下来的大石，再回到原处探索，关掉机关掣，再跳上吊梯至左边，然后可以用笔者建议的方法引诱敌人，或直接跳下拔枪迎战对手（小心出口上空悬挂着的沙包，当玩者站在沙包下的位置时，它便会自动掉下来；如被击中，立即一命呜呼）。此时玩者应该身在歌剧院大厅，先向右方进发，一扇大门随即开启，猎犬和杀手会冲着劳拉而来（杀手持火力强大的机枪，要小心应付）；到右方舞台可以尝试狙击对面的杀手，成功的话可以避免被枪击的危险。从右翼舞台的缺口向后攀下，一直攀至二楼，为避免受伤，先抓着边缘引诱敌人出来，再攀回高处击毙他们。到达最低层的舞台后，一直狂奔至前方，安全地触动滚石的陷阱，再越过水池到另一台上，解决杀手和猎犬，从左边搜寻会找到开启右上方闸门的门掣。到右边楼梯攀上秘道，以缓步方式避开尖刺。沿此路直去，怎知前方吊桥被翻起，于是环顾四周，发现左方有一隙缝，就助跑跳往此隙（小心右边上方有沙包陷阱）。沿此隙攀至左边，开动放桥的掣，沿着吊桥走，攀上高处，前方有摇摆的沙包，小心被它撞下桥。笔者建议在桥的两旁边缘起跳，以增加腾空跳跃的空间，成功后可在尽头处开启另一门掣。之后在前方的出口跳到地下，在中央位置有一秘道，玩者必须潜入水中。由于水中秘道漆黑一片，所以必须点着照明弹。经过迂回的水路后，会找到秘宝和打开二楼暗门的机关，然后游至另一方上岸，在楼梯下拾起用来启动四楼升降机的充电器。上楼梯到达三楼，再攀上四楼到达未曾搜索的地方，在这里会发现一条走廊，轰掉两头猎犬后，看见四周是旧式的电梯。在走廊中央有一黄色电箱，在此使用充电器，然后到旁边电梯处开动电掣（将掣拨向下），先让电梯下移，再走到电梯顶向右边的墙梯攀上，慢步进入可以安全避开尖刺，拾起秘宝后向左移并开动门掣，由中间的门回到四楼平台。再次回到电梯处，把电掣拨向上，电梯便回到四楼，电掣拨向下后立即走进电梯。在下层击倒两名枪手，把这层的电掣拨向上，电梯向上移后，跳入电梯下的

水道，点着照明弹，再向左移，会找到电路板，再向右游找到一手掣，拨动它后，旁边的铁闸随即开启。由此路上岸，跳攀直上，小心地上的老鼠、持枪守卫和猎犬，一直沿路走直至进入一房间，开启灰色的门，进入前请先存档。进入后便在斜路上一直滑下，原来闯入了通风槽，前面就是高速转动的风扇。

眼见将要被卷入巨型风扇之际，反应敏捷的劳拉起跳便能攀上高处，并可取得钥匙！然后爬上右边尽头面向风扇的一方，以侧跳（右 + Alt）方式跳至另一斜坡，乘着滑落时便可向前跳上秘道，转左杀掉地上的老鼠，又要解决另一难题，前方是巨型的风扇，中间有两条斜坡，斜坡尽头也有大风扇。以助跑跳过斜坡到前方风扇前（建议跳跃途中按 Ctrl 键以缩短跳跃距离），由于风扇非常接近，所以先面向墙壁，以侧跳方式跳上风扇的上方，其后便可在木箱找到出口（需打开木箱，才可找到开关掣）。出外发现回到原先的房间，打破右边的窗户，并未能找到出口，却只发现一木箱，于是返回通风槽，把第一个木箱拉到适当位置并推出来，推到中间窗户下，然后穿越过去，把第二个木箱推出第一个木箱之上，由左边稍高处跳上木箱，再沿着通道走，继续跳攀上层，发现到了剧院的三楼。在右边只要使用钥匙便可以开启旁边的门。跳入此门沿路走，才发现返回歌剧院的通道。先开动电掣使闸门移开，回到最初入口的两部电机中间，使用身上的电路板。返回剧院的四楼，可以看见地下的一层出现了门口，攀下至地面去解决猎犬和杀手。进入通路后发现房内有多个木箱叠在一起，在地下近灯位处有一个闪闪生光的木箱，原来可以把它拉出来，然后开动门掣，再攀上最高之木箱，此处会发现新通道。沿通道向右进发，至末处开动机关，眼前大门徐徐开启，不过机关重重，有摇摆的沙包和多个木箱，而且地上还有多名杀手和猎犬，真是要命（笔者建议跳过沙包之后，站在高处边缘，用以往引诱敌人的方法，引出徘徊在此处的厉害角色；亦要避免和巴托里正面交锋，其攻击和防御力皆十分高，与劳拉一样双手持枪，所以必须小心处理）！待解决他之后，再向后攀下，然后对付两只猎犬，从中间通道走至尽头，爬上最低的木箱，向右跳至较高木箱，再跳回中央较高的一个。此时玩者先须面对摇摆的箱子，助跑跳过，然后跳至右边，小心另一摇箱，再跳至近入口的木箱，启动机关打开最后过关之门，一口气从右边奔跑至银色大门，登上飞机便完成此关。

On Shore Rig

劳拉紧追着巴托里的手下而登上飞机，可惜一时大意，给对方从后暗算，被打晕的劳拉便被他们带走了。游戏开始时，被监禁在密室的劳拉渐回复清醒，首先要想办法逃狱并寻回被抢去的武器。在左方尽头有一道上了锁的门，而在右边拉开木箱后会发现门掣，开门后才知道不消一会便会自动关门，所以先把沿途的木箱移开，寻求找出一条求生之门，再次拨动门掣然后狂奔至出口。劳拉逃出囚室后，警报的钟声便会响彻云霄。由于此时劳拉身上没有任何武器，所以只有逃跑的选择。左边是唯一的出路，而持棍的守卫和枪手却会迎面而来，唯有尝试从他们头顶跳过。小心通道的右边斜坡！只要玩者踏上去，就有铁罐滚下。一直跑至控制室，在玻璃窗前徘徊，让枪手射破玻璃窗，跟着穿过窗户由右边跳至下层，按下墙上的电掣，使飞机底部的门开启。由于飞机停泊在水面，于是跳入水中，由此门登上飞机，按下机舱的电掣，令飞机的引擎扇叶停顿，然后由囚室旁上岸再次穿越窗户。回到电掣处，步行至最接近飞机引擎，助跑跳上飞机机翼，在机身中央有一扇门，踏上后便会直堕机舱，在这里可以找回遗失了的手枪。既然现在有枪在身，当然和先前两个恶贼算账！在他们身上得到药包和黄色的匙卡。再次穿过窗户，向左边进发，会找到有水道的房间。潜入水中开启手掣，游回水面深深吸一口气后，再次潜入水中到达窄狭的水道，游进地板下开门后会找到秘宝“玉龙”，小心左边的巨型风扇！立即循原路游回水面。松了一口气后，回到管理室，在墙上机关使用黄色匙卡，旁边的门会随即开启，直入至尽头按下墙上的电掣会使警钟声中止。先向右边沿楼梯上去，转动滑轮打开舱门，干掉船舱的守卫得到药包，走进旁边的房间，枪杀前方斜路上的守卫，暂不要理会斜路上的门（当你接近时门会自动关闭)。先开启右边的门进入休息室，击毙守卫并搜寻道具。走进睡房，在床上可以得到鱼叉和其他道具，然后回到接近门口的床，爬上左边上层的床，按下电掣，把握时间走到尽处，爬上右边上层床，再转身跳攀进入天花板的暗格。沿秘道走至斜坡前，以后退方式滑下斜坡，将近掉下去时，抓着墙梯下爬至有四个火炉的房间，火炉后方有吊梯可离去。先利用房中的木箱，把接近吊梯的木箱拉出，再由左边拉向左方经过第二个木箱，再把第二个木箱拉出，将它推至火炉。爬上木箱后，助跑跳过火炉，攀上吊梯，向右边通道前进，轰掉另一名守卫，在他身上拿取红色匙卡。爬上走廊中间的吊梯，会找到第二个秘宝“石龙”。回到走廊尽处的

出口，跳进刚才有水道的房间，然后去到熄掉警钟的房间，向左边梯级直上，解决守卫和猎犬并拾取道具，而左方斜坡深处有一入口。先走上斜坡触动机关，再跳到安全的地方躲开铁罐，在入口处用上红色匙卡，进入船舱另一房间。进入后，先解决左方的守卫，接着劳拉会两面受敌，前方和后方也有守卫，所以不要在门口停留太久。取得道具后，爬上入口处的左边，找到可移动的木箱。先把木箱推向前，再绕到另一方拉出木箱，再次把木箱推出，然后爬上另外一边的铁架，助跑跳上木箱，在木箱的右上方有一通道，斜跳上去，杀掉前方的守卫。进入电机房，发现不能开启的绿色铁锁，但可以按下另一电掣使下层的空间注满水。循原路回到入口，在左方下层跳入水中并游至对面，在右边水管的位置跳上通道，按下墙上的电掣，使电机房地板的秘门开启，于是回到电机房，跳进秘门并在斜路一直滑下。至最底一层的舱房，沿着天桥向右行，可以尝试狙击在水中的蛙人，然后到左方去并跳进水中，小心潜水杀手的追击，从黄色花斑的两旁爬上石柱，待他们浮上水面时逐一击毙。游至入口旁边另一石柱，可以找到秘宝“金龙”。取得后，杀手会立即从后而至，可以先跳进水中，稍后爬上天桥才解决他们。爬上天桥的吊梯（在对面石柱靠墙的一面），沿天桥向右前进，看见缺口时便助跑跳攀至另一方的桥上，收拾所有敌方党羽后可以拾回遗失的散弹枪。继续向右行，跳至另一天桥，杀退守卫后，应该会在有栏杆的桥上，看见有一杀手在小室前徘徊，而玩者所需要的绿色匙卡就在此处。先跳至左边靠墙的天桥，可以看见上方墙壁有一洞（出口处）。往杀手处进发，跳的距离要非常准确，否则会直堕水里。成功跳至小室前的天桥便破窗而入；拿取绿色钥匙后，回到出口处，途中须了结持棍守卫。再次进入电机房，用钥匙开启绿色的铁锁，再按墙上另一电掣，使外面的水流退。从新开启的门出外，跳入水池中，在水中有一出口，经过迂回的通道开启手掣，便可穿过最后的门，成功通过此关。

Diving Area

劳拉穿过水洞后，沿梯级直上，到了大水池前，以大跳跃身法从左边跳往对岸的墙梯。爬上梯后，按下墙上的电掣，关掉水中的大风扇，然后跳进水中，安全地扳动手掣，使右方的闸门开启。从右边上岸，穿过闸门进入大堂，解决由左边冲来的杀手和猎犬，然后拾取道具。在此处，玩者必须先跳往石柱再跳到对岸，但由于石柱上有前后摇摆的的吊勾，所以必须斜倾 45 度以大跳跃身法跳上石柱（当然时间要配合得好，才可以避免受伤），避过吊勾

后步行至角位再跳至对岸。如果跳跃中途失败便堕进水中，那么就要游至左方出口，回到原处再来一次。成功跳过对岸后，解决两名守卫，拾取其身上道具，沿路漫步向前搜索，到达大斜坡前停下来。先向下看看四周环境（同时按 0 和 ↑ 键），发现斜坡下是盛满有毒溶液的大水池，而斜坡的中间位置有洞穴。玩者应先向洞穴滑下，掉进洞中可以拾到秘宝“石龙”，然后从洞穴爬出，再次由斜坡滑下，在未掉进溶液之前，立即跳至对面的天桥。再沿路直走，会找到吊梯，沿着长长的吊梯攀至高层，向右走，会发现地板有一洞(按 0 + ↑)。向洞下观察，会看见一条灰色的大斜坡，在斜坡与洞穴的连接处向后跳下。沿着大斜坡一直滑下。滑至接近斜坡末端时，记住按 Ctrl 键抓紧边缘，然后放开 Ctrl 键再立即按紧 Ctrl，再按 ↑ 便会成功攀上斜坡下的天桥，立即拔枪（建议使用强力的枪）击毙一名守卫，然后沿天桥向左行。在天桥栏杆的缺口向下方观察，会发现一洞，以大跳跃身法向此洞跳去，劳拉会由斜坡向下滑至此洞。在此洞可以拾取蓝色的匙卡，然后向左边的通道进发，沿通道进发，沿通道走可以回到长吊梯的中段位置，以大跳跃攀上吊梯，循原路回到斜坡下的天桥，这次向右行可以用蓝色的匙卡，开启前方的闸门。配备强力的机枪后，进入闸门，向左走至转弯位时，紧张的配乐忽然响起，此时立刻后退，大群的猎犬随即扑至，前后围攻劳拉，玩者最好以狂风扫落叶的枪法击毙所有猎犬，此处可多些使用翻身技（按 END 键）。再次向右走，会有数名杀手进来，尽量拉远距离攻击。

在走廊环绕一周，会发现有两扇门是可以转动滑轮开启的，其中一扇门是连接上一层的楼梯，而另一扇门则是连接着下一层的楼梯。先往下一层搜索，进入后，推开门旁的木箱，会发现一控制板，当中却少了一块电路板。知道下一步要搜寻的是电路板后，便继续上路。跳入前方的水池，在左下角有一地下水道，内有潜水的敌人，可以先引诱敌人游出水道，然后从右方的梯级爬上岸，在岸上拔枪解决他。之后可潜入水道，右转后会看见前方的手掣，立刻拨动它，接着向右转进入刚才关上的闸门，沿此水道前进，中途也有另一手掣，拨动它使陆上另一闸门开启，马上靠右边沿水道返回水面。由出口返回上一层的走廊，向左行，转动滑轮开启另一闸门。沿楼梯直上，进入天井，会有两至三名守卫，而一架直升机正向上攀升，拔枪解决守卫并拾取其身上的道具。通过天井进入另一房间，此处有一走廊，走廊的地上满是火炉，在第一个火炉有一地洞，内有 M-16 机枪，而走廊的尽处便是玩者所

需要的电路板。先按下走廊右方的电掣使第一个火炉的火焰暂时熄灭，立即走进火炉后的地洞，转身向前行拾取 M－16 机枪，即时攀上来走出走廊。成功后，再次按下右边及左边的电掣，走廊上的火炉会暂时全部熄灭，立即跑进走廊跳过地洞，到走廊尽头拿取电路板，便转身拔足狂奔（在此一定要争取时间，否则劳拉会被火烧死!)。回到电脑控制板的房间，插入电路板，使旁边的门开启。直冲入内拔枪干掉一名守卫，小心在左边有一厉害家伙，手持喷火器的杀手，必要时跳入水池吧！解决他们后，在正对入口的橙色大罐旁有一暗格，可以走进去找到一电掣，开启水池地下的闸门，然后潜入水中可以找到秘宝“玉龙”。先返回水面，在齿轮旁的地板上拾取鱼叉，潜入水池并游入水道，当听到潜水敌人的呼吸声便转身返回岸上，找最佳的位置处决他们。再次潜入水道到达另一房间，由右边的缺口上岸，跳攀上暗格，按下电掣使另一门开启，再穿过水道折返。解决途中的潜水敌人和陆上的守卫后，进入刚开启的一扇门直达机房，按下墙上的电掣，使水池的上空的吊臂移动，站在水池旁跳上吊臂下的石砖，再以大跳跃跳至对岸，爬上右方的木箱，跳下暗道，扳动机关后跳回对岸再返到上一层（原先有直升机的房间)，跳进中央下陷了的平台，穿过通道中的洞穴，跳至下一层，然后要对付两名杀手，其中一名手持喷火器，被击中立即毙命（笔者建议先解决了他，可以尝试按紧 Alt + 和 Ctrl，然后按一下左，一下右，一面攻击，一面躲开直射过来的火舌)。解决他们后，可以从他们身上取得另一块电路板，从有邪教标志的门冲出，返回水池。虽然此房间有离开的出口，但必须要有红色的匙卡，所以折返到有水池的房间，以同样的方法跳至对岸及在墙上插入电路板，使旁边的电锯停顿。在电锯下拿到钥匙后，返回刚才的房间使用红色匙卡。装备强劲的机枪后跳下，对付那些手持散弹枪的敌人。沿路直冲，进入刚才有水池房间的另一边，轰掉守卫，在通路尽处的氧气筒下会拾得鱼叉，再由中间的门进入，经过迂回的通道，涉水而过，终于到了另一房间，解决最后两名杀手，沿梯级走至下层，会有一小门开启，进入后可以得到秘宝“金龙”和大量的子弹。然后走向中央地上的尸体，便顺利过了此关。

40 Fathoms

一架潜水艇缓缓向下潜入深海，而胆色过人的劳拉为免野心家得到西安匕首，在没有氧气筒的情况下，毅然跟随潜艇游进深海。就在敌人发现了劳拉之际，一只大白鲨忽然撞向潜艇，使潜艇失控而撞向礁石。此关在紧张的

气氛下开始。

游戏开始时，已身穿潜水衣的劳拉，要在有限的氧气支持下寻找出路，同时又随时受到鲨鱼的围攻，因此玩时最好先存档，然后跟随地上橙色的铁罐，游至一艘沉船旁，由右上方船身的破洞进入。先游回水面，大力吸一口气后，立即再潜入水中，转入右边的洞进入另一房间，然后游至尽头左上方橙色的洞口。进入第二间房后，游至尽头穿过左方中间的洞，再游向房间的尽头，扳动左下方的手掣，用来开启地面上的一扇门。由此门潜入，转左，穿过接近地板的洞，然后游回水面，爬上浮在水上的木箱（笔者按：为免窒息而死或者成为鲨鱼的午餐，潜泳的时候最好一次转弯便能进入洞中，以便争取时间逃走。因为鲨鱼会紧随在劳拉身后，而且不只一条！）在木箱上向下观察，会发现水中木箱与木箱之间有一洞，再次潜回水中，进入此洞，游至右方上岸，沿通道走会找到墙上的手掣，扳动它会听到水声。循原路折返，发现房间的水已经退去。返回那叠满木箱的房间，爬上靠墙那个较细的木箱，跳攀至对面较高的木箱后，再面向左移，倾斜大跳跃至另一木箱，再攀至船舱内。在远处会看见秘宝“石龙”，但不要心急，先拔枪干掉由右方偷袭的杀手，再细心检视房间中央的地板上有四格不同颜色的木板。只要踏上木板，木板便会向下凹陷，劳拉便会坠至下层，所以先绕过木板，拿取秘宝后，再由木板的角位上跳过，触动机关使板门开启，便可以在上方有利的位置狙击下层的守卫，然后从最接近的木箱攀下，在守卫身上拾取道具后，再爬上房内正中央的木箱，跳往靠墙较高的木箱上，便可以攀至另一间船舱内。进入后，到左边扳动手掣，转身以大跳跃的方式，跳过走廊上的所有水管（笔者按：可以转身后一直紧按 Alt + ↑，直至跳过三条水管为止），转左跳过最后一条水管后，攀上左边的门进入（注意：此门是有时限的，所以要把握时间）。潜进水中进入大房间，在地上可以得到秘宝“玉龙”，但是劳拉可要面对一群如狼似虎的食人鱼及面目狰狞的大白鲨。从水底获得秘宝后，返回水面，沿着出来的门直去转右，在前方走廊的左边，玩者会到达一条布满火炉陷阱的走廊，而右边会有一道比较暗黑的通道，选择此通道进入，在中间转角位置有楼梯可以攀上，找到手掣并扳动它，使走廊尽头的一扇门开启。经过有火炉的走廊，转右直去再转左便找到这扇门，扳动里面的手掣，令前两个火炉的火暂时熄灭，尽快返回有火炉的走廊，在第二个火炉旁有一手掣，扳动它然后立即离开此处（因火焰很快会重燃）。再次穿过暗黑的通道，转右直去，

此时在你的左边就是刚才拿秘宝“玉龙”的入口处，旁边会开启另一扇门，进入此暗格后，请先存档，因为接着你要和时间竞赛。扳动手掣，走廊深处的一个火炉会暂时熄灭，转身走出暗格，一直向右走，穿过刚才暗黑的走廊。靠右行，进入尽头另一暗格，扳动墙上的手掣后，走廊上的火焰会全部熄灭(约10秒)，立即转身拔足狂奔，便可以安全地通过火焰走廊。(提示：当扳动了第一个手掣后，由于要争取时间去扳动第二个手掣，所以笔者建议除了要一边走一边跳过地上的水管外，不要浪费时间爬上暗格，只要跑近暗格约一个方格时，按 Alt 直接跳上暗格，这样就可以省回数秒时间！）成功穿越走廊后，当然要先存档。扳动左边的手掣使前方的大门开启，配备了鱼叉就跳进水中，干掉碍事的食人鱼。劳拉此刻又要争分夺秒！深深吸一口气后潜回水底，从上方天花板中央的门口进入第一层，再从左上方的门到达第二层，然后从右上方的门进入第三层，但第三层天花板上的门是上锁的，所以先扳动下方墙上的手掣，使最低层的一扇门打开，内里有开启最上方的门掣。原路折返回到最低层，发觉已经不能从原先的入口处上回水面，所以要把握时间进入暗格并扳动手掣，而在此时旁边的另一道门竟突然打开，秘宝“金龙”就在眼前！究竟是拾获秘宝或是争取时间游回水面呢？就由玩者自行决定。拼命地游呀游！游至最高一层出口后，终于可以松一口气。(提示：潜泳时，要留意转弯千万不要按紧 Alt，倒不如先停下来，按方向键移至最适合的位置再按 Alt。如果在游回水面途中不够氧气，可以利用药包保住小命，然后快手游回水面！）上岸后，沿通道走进一间大房，由乱石上滑下，沿途在墙壁搜索。找到地洞后，不顾一切跳下去，进入一间充满乱石的房间，在四周墙壁搜索，会找到一木箱，把它拉出来（拉2次)，爬上木箱再攀至上一层，在此可以发现手掣，扳动它会听到强烈的爆炸声响，而地面也震动数秒。跳回下一层，发现乱石山的位置会有所不同。在左边的天花板上会有两个出口，而在前方尽头则有一扇开启了的门。先往左边最接近的出口，由于铁梯已经断成两截，所以必须由出口跳攀到上一层，沿右边的墙跳上斜坡，再攀上最高的平地，慢步行至中央，向左边45度助跑跳至一处平台，便可以顺利到达高处的门口。进入后扳动手掣，成功会听到水声。回到下一层，前往天花板的另一出口，跳攀到上层的房间后，沿左边墙走去，直至可以爬到上方的出口。进入后扳动手掣，使另一房间水中的门开启，同时会有潜水杀手游出来。返回下一层，沿着左边的墙往最后的出口，进入后经过迂回的通道，到达水池

旁，不加思索跳入水中，击退强敌并进入已开启的门，向左游到出口上岸，解决两名守卫（先对付那个持散弹枪的家伙），然后扳动墙上的手掣，便可以安然过关。

Wreckof Maria Doria

承接上一版图，穿过通道后，到达一水池，跳进水里，拾取水底的鱼叉，解决由水道走出的潜水敌人。沿此水道游至出口，爬上水面，在平台上取得一大药包。向后滑下斜坡，到末端时抓紧边缘，再放开手，掉落在破裂的地板上，然后再下坠至一间房间中。掉在此处必然会有损伤，刚才拾取的大药包便大派用场了。在准备闯进前方的大堂时，先杀掉两名可恶的守卫，搜获他们身上的道具后，再昂然进入。先往左方搜索，在墙角位有两件家俱阻碍前进，跳过家后，点燃照明弹，会发现天花板上有一入口，爬上去就要准备对付持枪的敌人；走至通道的末端便跃下去，可以找到秘宝“石龙”，爬回通道，又要应付另一名持枪守卫。回到大堂后，在右上方可以找到可移动的木箱，拉开第一个木箱就会见到给遮盖了的箱子。先把第一个木箱推进后方的空位，然后拉出第二个木箱，通往浴室的秘道便会出现。先别急着前往，把第二个木箱推向左方空位，以便腾出空间，再把第三个木箱拉出，并把它推进往浴室的通道，在右边就会见到往大厅的通道。持枪进入往大厅的走廊，不过要先轰掉三名碍事的守卫，可以先引诱两名持棍者走出大堂，利用远距离攻击处决他们，再往走廊集中火力对付持长枪的警卫，得胜后在他们身上搜得药包和道具。大厅处要小心应付二楼的狙击手，在边走边开火时，亦要注意左方地上的玻璃陷阱。往入口的右边走，会走进一间满布玻璃陷阱的房间。慢步走入玻璃阵，背向地板上的洞穴，向后退并抓着边缘，可看见下方有一暗格，放手堕下再抓着暗格的边缘，然后攀上暗格，在尽头处得到钥匙。取匙后，移步至边位处，跳攀上对岸没有玻璃碎的地板上，快步返回大堂。拉开左边通道的木箱，再把它推进刚才的通道，进入浴室后在左方尽处的两张破椅后方，使用刚取得的钥匙打开门锁，旁边的门应声打开，按下内里的手掣，使后方的两扇门打开，杀死由此门冲出来的守卫，然后进入并扳动手掣，使大厅二楼的一扇门打开。在离开前，别忘记先关闭刚才开启的两扇大门。移开木箱，再次进入大厅。先往右上方那处有隆起的地板，步行至最高处，垂直跳攀上二楼，向左方走至大石柱，背向一楼后退抓着边缘，向左攀移直至可以攀上平地，可以看见刚打开的一扇门，先别心急进入，继续向左

走，用同样方法攀过另一大柱，别忘记在守卫身上拾取子弹。

靠左走至近入口处的上方，行至缺口时，以大跳跃身法越过下方的玻璃陷阱，攀上对面并在地上拾取铁环。得到所需道具后，现在可以往二楼的秘门进发。沿秘门的通道向前走，会到达一条有多扇门的走廊，暂时可以开启的只有转动滑轮的两扇门。左边的是空房，右边房内的墙上高处有电掣，而房中有两个可以移动的木箱。先把地上的木箱移动至另一木箱的下方。从此木箱爬上把电掣按下，开启上方的一扇门，再把第二层的木箱拉出，爬上去就可以进入此门。继续沿通道走，走至最后的房间，杀掉把门的守卫，拉出唯一可移动的木箱，在原先放置木箱的位置便可拾得钥匙。拾得钥匙后，把木箱移至把手的下方（把手在铁门旁），爬上木箱并扳动把手，使旁边的门打开，移动木箱至门下，爬上木箱便可离开。返回走廊，使用钥匙开启空房对面的房门。进入后，把木箱移至石路的末端，爬上石路，把尽处的木箱拉出，右方会出现一条通往大房的通道。前进不久会看见前方有四块摇摇欲坠的烂地板，行至最接近的烂地板，（按 Alt + ↑）跳上破板再立即（按 Alt + ↓）向后打后空翻，此举可使前方斜坡的机关开动，导至铁桶快速滚下。如果刚才只跳过烂地板，就会给滚下来的铁桶压死（重复以上动作，直至使全部铁桶滚下来为止，这样原先的破板踏上去也不会再下堕了）。然后，劳拉跳过烂地板下的火炉，往右边走，会看见上方可以上去。真是遭殃！铁桶竟然迎面滚来，马上向后退下（笔者按：先抓一下斜坡边缘可以减少落地再起身的时间），再向旁边侧跳就可避过此劫！

爬上通道，便可拾取秘宝“玉龙”。由通道返回原处，继续向前走，杀掉由左方出口而来的守卫，到达一间房（下层有水池），由中央地板开启了的闸门跳至船上，再跳进水池，游至破梯旁并扳动水中的手掣，使上层右方的门开启。由于此门是有时限设定，所以要尽快返回上层进入此门，按下内里的手掣，使另一扇门打开。进入前请先存档，沿斜坡滑下至接近下方的尖刺陷阱，立即跳往前方的斜坡上（Alt + ↑），一直按紧跳掣，踏上对面的斜坡后，转按↓，使劳拉重复在两条斜坡上打空翻，不消一会下方的铁门会关上，劳拉便可以踏着铁门爬上旁边的出口，进入后顺手按下电掣。返回有船的房间，向前方的出口进发。抵达大厅的三楼，先收拾下层的守卫，再往左方走，按下墙上的电掣，开启往下层的闸门，此闸也有时限的，尽快环绕一周至闸门，然后由闸门攀下。在第二层可以拾取第二个铁环，与及刚才守卫身上的道具。

在此环绕一周可以找到墙上的电掣，立即按下使水池的水退去。在此层环绕一周直至听到咣一声（意味上层的门已经向下开启），立即走到高台处攀回上层，因为此门也有时限的。返回退了水的房间，这次不要直接跳至甲板上，因为水池的水已经退却，所以必须抓着入口的边缘向下攀，找到有滑轮的门后将其开启及进入。沿通道靠左走，地板上的活门是进往浴室后巷的必经之路，前方可找到第三个铁环，后方可以开启通道中另一扇门（如果之前忘记先关上浴室的两扇门，现在应先按下门掣，返回大堂再进入浴室将之关闭）。经过活门回到大堂把可恶的杀手干掉。拾取道具后，直出至没有水的泳池（最初由烂地板堕下处）。在泳池的右前方，地板上有一扇开启了的活门，跳进水中，拾取左方的药包，再向前游，在通往上方的水道时，最低外墙上有一把手，扳动它并向上方一直游，便可以经活门上岸。三名危险人物正等着你，其中一名是这关的“大佬”（穿牛仔裤者），用你的 M－16 尽快干掉他。拾取由他们身上而来的战利品，并在右方的墙上由左至右使用三个铁环，使旁边的火炉熄灭。跟着便可以顺利把木箱拉至对正上方的出口，爬上去进入暗格，扳动手掣，听到一声巨响便返回出口，发现先前悬在半空的铁柜掉在地上，以大跳跃跳上第一个铁柜，接着以大跳跃抓紧边缘，徒手攀上另一个，一直跳至尽头的出口。沿路直去，涉水而行并杀掉食人鱼，然后潜游至另一面。

到了暗黑的通道，沿右方游至上岸便得到鱼叉，再到左方游至上岸，拔枪击毙守卫，向前行会经过上了锁的舱门，然后到了船舱，在右方有一排窗户是可以见到海底的鲨鱼和其他海洋生物。沿右边直行，会找到一间用滑轮开启的舱门。进入后按下门掣，立即转身走至对面开启了的舱门（又是有时限的门），在里面可以拾得照明弹，把内里的铁箱推向墙边，可找到一门掣，按下使通往海底的暗门开启。沿左方搜索可在通道尽头找到此门。跃入水中，立即转右，尝试避过鲨鱼的追击（建议跳水前先持照明弹）。沿右方前进，转右，当看见右方是刚才船舱的一排窗后，不断游至可以向左转弯，在左方大石后面，可以拾获所需的钥匙（请务必注意地面的水草，钥匙就是在两条水草中间。由于大群鱼不时向你攻击，所以游至钥匙的位置要准，务求一按 Ctrl 便可离开）。继续靠右向左绕过大石后，留意上方会有出口，从此处攀上就可松一口气，也可得到秘宝“金龙”。然后一鼓作气游回最初的入口（提示：由于鱼群的速度快，数目又多，所以应避免停下来攻击，尽快拾取必需品便

回去，并注意用药包补充能源)。由活门攀回岸上后，涉水到对岸出口，回到最初经过上了锁的舱门，使用钥匙进入并按下墙上的手掣，使船舱中（有一排窗的那间）的活门打开，由此门跃下，便可以向前推动铁箱，爬上后扳动高处的电掣，使舱内天花板的活门开启。爬上活门沿路直走，会到达一处大厅（中央有水池，旁边有尖刺陷阱)，先拔枪对付下层的杀手，再进入此层的暗巷，可找到 M-16 子弹。然后从安全的位置跃入水中，解决两名蛙人。回水面吸一口气后，向铁桶的方向游去，会在附近发现一道石隙，由上方游进此隙（必须小心隙中的黄色大鱼)，经过迂回的水路便可过此关。

Living Quarters

承接上一关，劳拉依旧在水底潜游，游进大洞口，在左方拉动手掣，使远处天花板的活门开启。由此门上岸，经过高低起伏的走廊，就在离开之际，一名守卫突然杀出，立刻拔枪解决他。进入机房，走至尽头，攀上右边的平台，会看见上方高处有一手掣，暗示你将要下一番工夫才可到达此处。在机房的另一方走进通道，料理一干人等，拾取他们身上的道具。要走出此走廊，必须小心从左方滚来的铁桶，所以踏出走廊后立即后退至走廊，待铁桶在眼前滚过后，就可向左方走。

处决一名守卫，进入有火炉的房间，其中有数个火炉的位置较高，从左边爬上火炉，小心翼翼地转身面向墙，当然不要触及火焰，赶快抓着上方的隙位，然后向右方攀爬，直至可以安全着地。拨动墙上的手掣，把火炉关闭，再攀至左上方的通道，把内里的手掣扳动，使机房的蒸气炉向下移，再跳进房间中央的洞口，沿通道回到机房。在机房处，可以看见蒸炉由低至高通向高处的出口，爬上尽头的平台，跳攀上第一个蒸炉，再跳上第二个，然后先退后一步，再跳下便可安全踏上第三个蒸炉。步行至边缘，跳上最高的蒸炉，以大跳跃跳至右方的平台，便可拾取秘宝“石龙”，再跳攀回蒸炉处，轰掉在入口的守卫再跳进里面。一直沿通道向前走至尽头，把木箱连续向前推三次。走入左方暗格，同样把内里的木箱向前推，从左方跳下把先前拨下的手掣扳向上，使蒸炉移回原处。从刚才跳下的地方，攀上回到移动木箱的走廊。原路折返机房中层的入口，再次跳攀一连串的蒸炉，到了最高的蒸炉便向右大跳跃，攀上有手掣的平台上，拉动它再以大跳跃（斜跳）回到蒸炉。原先有火炉的房间已被注满了水。回到此处，游到铁桶上方，现在可以拨动墙上的手掣，后方的大门立时开启。入内要小心潜水敌人，引诱他到出口处，上岸

解决他或在水中用鱼枪对战。再次游进刚开启的门，潜进左方的洞会直达海底深处，而天花板的活门是上了锁的，所以必须先找寻开启活门的手掣，而此掣则位于左边的石隙中。游进石隙后，继续靠左游，会发现前方墙上有手掣，但要小心由右边山洞窜出来的大鳗鱼。扳动手掣后，快速游至天花板的活门，要留心天花板上有三个活门，一个是回到刚才的入口，一个是进入空无一物的山洞，而你要去的是出口四边生满青苔的活门。上岸后，立刻拔枪与守卫展开激战，沿着房间中央的小路走至手掣处，扳动它来开启对面的闸门。进入此门后，向左方搜索，发现墙上有两个手掣。先扳动右边的一个，会看见后方的铁板向上升起，再扳动左边的手掣，同样令后方的另一组铁板升起。以大跳跃向铁板跳攀，抓紧铁板并向右边攀爬，就可以避过下方的玻璃陷阱，同时攀上左方的平台，扳动内里的手掣，使外面大房的天花板活门向下打开。离开此地，走到左前方活门下，首先面向墙壁，此时左右两边都是斜台，以侧跳身法先跳向左方斜台上，按紧 Alt 及放开方向键，劳拉会自动跳向右边的斜合。跳向右上方位置，按 Ctrl 抓着上方平台的边缘，攀上平台再跳至对面，沿输送管走至木箱。拉开挡路的箱子，跳回输送管再向左跳，抓着边缘向左攀至尽头可返回平地，在此转身会看见对面墙上有一秘道。

跳上秘道，沿路有通至房间另一方的输送管，沿输送管走至左方尽头，以大跳跃身法跳至对面的入口。循此路直去，枪击由右方冲来的守卫，进入刚才守卫出来的暗格，向下望见到玻璃陷阱，而秘宝“金龙”就在陷阱前方不远处，故先行近边缘再向前跳下，便可避开陷阱又可获得秘宝，慢行踏上玻璃陷阱再爬回通道。沿通道前进，滑下斜坡，小心避过途中的烂地板，再涉水而行，拔出鱼枪杀掉水中的鳗鱼，此时从右边窗户可以看见秘宝“玉龙”在海床上。靠窗边步行，直至踏上较低的地板时，在此处站立一会儿，脚下的木板才会堕下，顺手解决另一条鳗鱼，再从身下的洞游出海床，便可拾得玉龙。继续靠窗户前进，直至有两个斜台阻路才停下来，于是从两个斜坡之间，斜跳入内，但身下的地板亦会随即下堕，故立即向上跳并抓着上方的大隙，再向右攀直至可以攀上平台（笔者按:由于整个房间的地板也是被压得东歪西斜，所以必须利用烂地板起跳，抓着隙位向右攀）。向上方步行，进入有多张睡床的大房，轰掉碍事的家伙，走至上一层的小室，推开在梯级中的木箱，进入一所大堂。杀退守卫，走至大堂的下方，在黑暗中将木箱拉出，并爬进内里可找到剧院的钥匙，务必小心此关大佬的偷袭。爬回高处，与大佬

交战得胜后，爬上放在大堂的木箱，在箱顶向45度作出大跳跃，越过栏杆回到上层，走至梯级处把木箱拉回原处后，再向后拉一次，由木箱跃下来的位置跳至下层。走上梯级并进入木箱后的门口。来到剧院门前，使用钥匙开启大门，沿左或右边的梯级走，此处有两名守卫。到了剧院的观众席，干掉旁边高处的敌人。跳攀上高台，进内按下电掣，使舞台上的廉幕升高少许。进入舞台内部，拉出木箱，由木箱爬上墙；到了墙的另一面，点着照明弹及跳过陷阱，按下墙上的电掣，使刚才的大堂下半部注满水。回到房中，对付另一位大佬，最后跳进水中游至对岸，向前走便可过关。

The Deck

终于来到沉船的最后一版。游戏一开始，劳拉便要对付从右边而来的敌人，包括守卫和火枪手，拔出机枪尽快解决他，否则被火焰喷中，必定烧死无异。拾取守卫身上的药包后靠右前进，便可找到榴弹炮的弹药，然后折返至入口处，由右边跳到下方的水潭，避过在水中徘徊的鳗鱼，从左方的平地上岸，再拔枪招呼它们。靠左边攀上乱石，到右边拾取钥匙（遇到倾斜的石，可以跳过它）。钥匙到手后，跳进水中并面向船舱，在左边下方有一石隙。游进去，转右在左方会发现洞口，内里很容易找到上岸的出口。上岸后枪击冲前的守卫，循守卫前来的方向走，跳过岩石，消灭右上方的火枪手。在火枪手的位置有一活门，踏上去会堕至下一层的通道，可惜在此并没有出口，爬回上层，找到房间中央的木箱。首先把第一个木箱推向其余三个叠在一起的木箱旁，之后爬上去，把最高的木箱推向前，用意空出下方木箱的位置，完成后跳下来，把第一个木箱拉回原处，再到另一边把木箱推向外，然后将后面的木箱拉出，终于找到一扇铁门，用钥匙开启它吧！进入后，毫不犹疑跳进水中，向左游至尽头，在右方墙上有一把手，扳动它使原先通道中的天花板的活门打开。原路回到通道，小心途中伏击的枪手！进入通道爬上楼梯，扳动右方的手掣，令原先房间的水退却。再次进入房间，攀下去走到尽头会看见有木箱阻塞通道，于是拉开木箱，进入迂迴的通道，再爬上岩洞处。岩洞的左边门口竟被螺旋桨阻塞着，所以只好向水中进发，避开潜水敌人的狙击，从左方上岸，在木箱后方立即有守卫冲上前来，先解决岸上敌人，再攻击游近水面的潜水敌人。不忘在箱子后面拾取鱼叉，又再次回到水里，游到中央的高柱，潜进水底，在水草丛中，可以找到秘宝“石龙”。回到左边岸上，直行至洞穴的深处（遇到斜坡可以跳过），走进给岩石遮盖着的通道，小

心狙击手的伏击。沿通道直入，暂不要转入左边通道，拾取大药包后，先检查一心下自己的生命值是否全满，否则就要使用药包（因为接下来由地洞跌下必定受伤）。行至旁边的地洞，先往下望，会看见先前在水中的橡皮艇，艇上有一木箱，选择靠近较高的木箱为登陆点，背朝地洞向后退，先抓着地洞的边缘，再跌下至木箱上（生命值竟被扣了一大截），立即拾取旁边木箱上的钥匙，然后准备猎鲨行动。在橡皮艇上，会看见有两条大白鲨在刚才秘宝的位置出没，在艇上用枪射杀它们；如果不见它们的行踪就先回岸上再次搜寻。返回刚才的通道，这次转向左边走，从生满青苔的平台一直向上攀爬，到了最高的一层便是沉船的甲板，此处会有守卫当值。沿左边直去，到了甲板边缘位置，向下望可以看见下层甲板上有一个泳池。想尽办法引诱下层的敌人出现，拔枪攻击火枪手。攀至下层泳池旁，杀掉水中的鳗鱼，跳入水里向右方角位游去，活门会自动打开，潜水敌人会准备向你暗算，不要和他纠缠，游回岸上，一枪了结他，再次游进活门，会得到秘宝“金龙”。在泳池旁两侧有些弹药道具放置在木箱后和阳台上，有时间记得拾取。由右方攀至下层，步行至甲板的边缘，会发现下层有一个高起的平台，而四边是不能着地的斜台，斜斜地以大跳跃登上平台，再来一次跳攀上对面的死胡同，右边可以看见秘宝“玉龙”。先别心急取之，应再以大跳跃登上橙色的屋顶，原来此处乃是一个大货仓，向下望会看见最先移动到的木箱，不过现在已无实际作用，应行至屋顶的尽头，然后背向式抓着屋顶的边缘，放手掉下去时，再抓着中间的隙位及爬上去。望向右边的墙壁，发现一个缺口，以大跳跃登上此墙的缺口。沿缺口走进通道，直走至尽头，跳上较高处，用一连串的跳跃动作，由左至右大跳跃上平台，连续跳至斜坡上的平台便可到斜坡的最高处，两名守卫会随即冲来，尽快解决他们。出了山洞后，在最佳位置以大跳跃跳攀至对面的屋顶，直行至边缘，向左跳至另一间屋顶上，由活门跳下，杀掉内里的碍事的守卫，并拾取道具，沿屋内的通道找寻出口，找到后门会自动打开，但小心外边两名偷袭的杀手。拉出门口旁的木箱，走进暗格并按下电掣，使另一房间的铁门开启。立即向此房间进发，使用从橡皮艇找到的钥匙打开此门，点着照明弹，靠右走至墙上的电掣处，途中踏过烂地板会堕下，不要停留在地板上，否则会给尖刺杀死的，避过左边的烂地板，不过离开后则可踏上。抵达刚开启的铁门，沿楼梯直上攀至岩洞，靠左行，不时向上观察，跳攀上发亮的平台上，再跳过对面，直行跃下至沉船的最高处，就可以拾取钥

匙。然后一直攀下，回到刚才看见“玉龙”的死路，以大跳跃跳攀至左边的隙位，向右边不断攀，慢步避过地上的玻璃陷阱来拾取“玉龙”。攀回地面，向下层橙色屋顶的货仓望去，会有两名火枪手向你攻击。干掉他们后，大跳跃至木箱上，小心受伤，便可以一直走至最后的闸门，用刚拿得的钥匙开启此门，内里可找到另一关键线索——神杖。

Tibetan Foothills

劳拉拿取了塞拉夫（Seraph）的石像后，便驾驶夺取回来的飞机，到西藏去寻找线索。可惜祸不单行，飞机在接近目的地时发生故障，身手不凡的劳拉当然能及时逃离机舱，并借助降落伞避过此劫。

游戏开始时，身穿厚毛大褛的劳拉从斜坡高处滑下，而立即迎接你的是一只大鹰，拔枪解决它后，从旁边的通道离开。先跳上斜路，再靠左踏上雪路，打算滑下去时（编按:最好向后滑抓着边缘，落地后马上转身），会看见前方的大雪球正向你滚过来，靠左一直向前冲，配合时间跳过较细的雪球，并在左方的通道回避第二波的雪球攻击。待一切平静下来，便继续向前走，爬进山洞会发现高台前方有一层薄冰，靠右边助跑向薄冰跳去。穿过薄冰后，马上按紧跳掣在右边平地着陆。沿通道走至山腰岩洞的出口，击退两只饥饿的大鹰后，不妨向下看看，在两座山峦之间有一条河流，而在对面的雪山上会有一架电动雪车。玩家记住不要在此处跳进水中，应先背向河流向下攀，抓着边缘然后放手，在掉下的途中会踏在斜坡滑下，再抓着斜坡边缘，便可安全着地。走进旁边的岩洞内，转左后，跳过小水池，到对面的通道去，不过要先避开由岩洞顶掉下的冰柱，方法是跳上通道后立即打后空翻回到原处。沿此通道靠左行，跃下走到大岩洞前，靠左行，在水浅的位置向前跳，使洞顶的冰柱掉下，立即施展后空翻绝技避过冰柱，然后涉水而行，来到河流的另一方。为了要登上河流左方的雪山，首先跳向岩石上，再助跑跳至放置了大药包的岩石上，继而跳向旁边的平台上，再从此处攀上雪山。在雪山高原上先对付两名雇佣兵，并到右方拾取秘宝“石龙”，然后骑上电动雪车，向后方的山洞驶去，途中可以用雪车撞向洞中的杀手。当你穿过山洞来到空地后，先下车走至右上方的山洞，不过入口却被两个木箱阻着去路，于是玩者要从旁边爬进山洞，把木箱移至旁边的窄巷，当一对雪豹出现时，便拔枪向它们狂射。返回空地处，再次驾驶雪车直捣黄龙。先往空地中间的斜台，向右边飞驰越过通往山洞的斜路，沿通道向左直驶，直至看到通向左边的斜台，驶

过去飞越一个较大的缺口。一直向左转，飞过其余两个缺口，便到了通向山洞的斜台，一直向前驶，踩尽油门飞入山洞（提示：每飞越一个缺口，请务必存档一次，而且雪车必须直线行驶上斜台，然后驶至尽头才起跳）。顺利进入山洞后，另一考验又等着你去破解，劳拉必须驾驶雪车飞越大峡谷。先把雪车靠左驶，由左边的斜台向右起跳，在对岸中央的较低处着陆，然后继续沿左边驶。要避免在前方的悬崖处跌下，应弃车步行，靠左行会找到一道木闸，不过此闸是上了锁的，唯有大跳跃越过峡谷并攀上右边的悬崖，在山洞攀上冰墙，在秘室扳动门掣。原路折返，小心在悬崖附近徘徊的雇佣兵。再次驾驶雪车，由刚开启的闸门穿过隧道，再越过长长的冰桥，进入一个山洞并干掉两名雇佣兵。下车后，步出山洞可看见前方的断桥有一个非常大的缺口，而右边平台则有秘宝“玉龙”。以大跳跃爬至平台并拾取秘宝后，再返回雪车旁，高速飞越断桥下的大峡谷。下车后，沿悬崖边慢行至右边的斜坡，惊动斜坡上的雪球滚下来。当前无去路时，便向前以大跳跃攀上对岸，不要跳向左边的岩洞，因为此处峡谷的距离太远。继续靠左走，可以开启闸门进入山洞，不过却一无所获，先回到斜坡处，45 度斜跳至冰梯上的斜坡，滑下时抓着斜坡边缘，便可爬下冰梯，抵达悬崖墙中的山洞后可找得钥匙。跳下地洞继续前进，拔枪射穿冰墙，杀掉躲在冰墙后的雇佣兵，在左边出口小心头顶跌下的冰柱。打开木闸穿过山洞后，会到达断桥下的大峡谷，从旁边的冰壁攀爬回冰洞内，确定所有雪球经触动而滚下来后（编按：方法是爬上冰梯上的斜坡再滑下），便可以驾雪车从斜坡处驶过，靠右方去，穿过石柱而进入山洞后，下车在入口旁用钥匙升起木桥，再驱车绕路。驶过木桥后，在警告牌前下车，向前慢行，当听到雪球滚下的声音便立即向后连续打后空翻。进入雪洞，不久前方会发出巨响，前方的路给雪崩弄出一个大缺口，于是在左边 45 度斜跳上，在雪地滑下时，抓着悬崖边，攀至右方直至可以爬上来。向前走，左方的出口可返回刚才有木桥的山洞。由于雪崩的关系，左方的地形将会有所改变。在凹凸不平的雪堆下，找到木屋的钥匙，但就在此时，一名骑着雪车的杀手，不由分说用机枪向你袭击，而且还会企图用雪车撞你，唯有边走边还击。虽然得到簇新的雪车，但是循原路折返已经不能再驾车飞越大峡谷（因为这边断桥的斜台较低），只好再经刚才冰壁上的山洞，回到断桥下的峡谷底。走至对岸的冰壁（冰壁下有弹药，当心雪豹），攀上冰壁后跳回断桥，由原路折返直至回到木屋处（最初夺走雪车处）。回到木屋后，使用钥匙入内

拿取 M－16 子弹、机枪子弹和药包。扳动把手使外面的木闸打开，同时数名厉害的杀手自山洞走出，尽快离开木屋，皆因出外可利用多些空间回避及还击。好不容易解决他们后，当然要在他们身上拾取道具，然后进入山洞，转右跃下，立即到右边爬上高处，拔枪等待乘雪车的杀手，在此有利位置加以狙击。走进洞穴的深处，来到悬崖边，跳向左边的滑石，抓紧边缘，向右攀至对岸，再从右边的冰壁向下爬，着地后立刻向左侧跳跃。避开所有雪豹，便可以安全地拾获秘宝“金龙”。爬回悬崖顶，继续向前进发，步出山洞后立即爬上右边的岩石上，拔枪对付两个驾车的杀手，并夺去他们的雪车。到了山洞的尽处，把木箱推入通道，立即折回雪车旁对付从内走出的敌人。接下来驾车驶入通道，转右在悬崖边下车，拔枪杀掉山谷下的恶贼，然后驱车向崖边冲去，自然直堕水中，雪车随即变成火球，劳拉却侥幸在水里安然无事，从右边上岸走进通道便完成此关。

Barkhang Monastery

此版劳拉来到西藏的寺院继续搜寻西安匕首的线索。开始时，一班雇佣兵已经到了寺院并且与寺院的武僧在门外展开激战，所以不妨隔岸观战，其后只需应战剩下的敌人，然后从杀手身上拾取道具。由于寺院的大门已经关闭，所以只有从墙梯爬上横梁，小心空中飞来的乌鸦，射杀它后，跳往梯旁的平台，再跳攀上对面，直行，向右斜跳上小石山，向右慢行，拔枪轰掉空中飞来的乌鸦，直至不能向前行，便跳上斜坡滑下并抓着边缘。之后会看见下方有一石隙，于是跌下去并抓紧石隙，攀至左边，踏上寺院二楼的平台，拔枪破窗而入。进入寺院的书房后，一名僧侣会由通道冲出来，由于他们只是手持长矛，所以应该拉远距离攻击，笔者建议边打后空翻边攻击。沿僧侣出来的通道走，会看见上了锁的大门，先进入通道尽头的房间，会有一杀手破窗而入，解决他后，穿过窗户可以在阳台拾取弹药。然后往左边的侧门，当看见冲出来的武僧，立即转身返回通道，待另一名杀手追至，让武僧助你干掉杀手，才开火解决武僧。进入房间后转右爬上墙梯，到达寺院大堂二楼的通道，解决守卫着钥匙的武僧。在中央的位置拾取钥匙后，慢步走近斜路，当有巨石滚下时，向旁边侧跳，走上斜路，由斜路走出时，左边会有巨石滚下，立即后退，待巨石滚过后，向巨石滚下的地方走去。从巨石旁边转右，爬墙梯至下层，找出藏在墙中的木箱，把木箱推入，然后原路折返。走上斜路，到了水池边（最好跳入前先存档），助跑跳进水池。由于水流非常急促，

所以应尽快靠墙游进水底的通道。上回水面，松口气后向前行，跳入另一水道，在暗黑的水道燃点照明弹，沿水道涉水而走，需要经过一条有数扇活门陷阱的水道，顺利经过水道后，便可爬上墙梯。左边会有一名武僧，暂不须理会他，立刻冲入前方的黑暗房间，这会有两名杀手，就让武僧助你应付其中一名。当所有的敌人倒地后，燃点照明弹，跳过烛台，在左边的平台上拾取法轮，刚才的两层烛台会燃起火焰，站在平台靠近墙，以大跳跃跳过两层烛台，便回到外边，把近墙的木箱拉出，便可离开此处。经过刚才有滚石的斜路，回到二楼上锁的大门，用钥匙开启大门后，直冲进内，暂不要作出攻击，待所有的武僧和杀手出现，并且展开激战时，玩者便可坐收渔人之利，最后只需应付余下的敌人。激战完毕后，向右边的门进发，进门后要经过有剃刀陷阱的通道（在距离剃刀半格地板位置起跳便可），经通道中的入口进入，解决护卫钥匙的武僧，成功获得钥匙。回到大堂，由大门直出，转左进入杂物房，在窗户的木门使用钥匙，在内拾取红色的小钥匙。由大门右边的侧门进入，配合时间，穿过死亡滑轮陷阱，开启小门，沿楼梯直上，会看见一条有烈火陷阱的通道，而在旁边有两尊金牛石像。从两尊石像中进入转右，找到手掣后，扳动它使火焰暂时熄灭，立即往火焰通道（提示:要在烛台前一步的位置起跳，记住停下才跳，不要助跑）。穿过通道后，向左走进空地，待武僧和杀手混战后，拾取道具，扳动墙上的手掣，使地上的活门开启，跳进内打破玻璃门，拾取两块菱型的小石，向右走，扳动手掣，使天花板的活门开启，爬梯回到空地。返回火焰通道的后方，沿梯级走，看见另外两尊金牛，在其中间的小木箱使用菱形小石，令后方的巨型太阳标志消失，然后从此处进入，把左边墙上的木箱拉出两次，进内便可拾取第二个法轮。然后回到大堂进入右方第二扇门，爬上墙梯，以大跳跃攀上巨型神像的左手，爬上有火炉的平台，大跳跃至神像的顶部，从顶部爬至右手的部分。行到尽头，可看见墙上有一暗格，跳攀上去，使用菱形小石，使神像内部的地板活门开启，由神像的正面滑下地面，绕至神像的背面，攀上暗格可拾取“金龙”。由神像的左边出口进入通道，前往右边的房间，解决武僧的纠缠后，把左边的木箱向右拉出两次，然后拉出被遮盖着的木箱，在此可拾取子弹。走至酒桶旁把木箱推至门旁，再拉至遮盖着出口，把第二个木箱拉回原处，于是爬上木箱把顶部的木箱拉出，可以拾取鱼叉。然后回到走廊直行，解决两名武僧，转入左边的门，看见水池，解决另一名武僧，然后跳进水中，在水中找到墙毯，

在旁边有暗格，游进可拾取“石龙”。现在玩者可以返回大神像的底部，跳进活门，沿通道走，在木栏旁找到手掣，扳动它后，前方的门便开启了，进内会看见墙上渗出大量的水，于是把木箱由内推出，塞着墙上渗水的缝隙，回到刚才拾取“石龙”的房间。找出木箱，推开它后，会发现第三个法轮。

然后回到大堂神像右边的通道，走到尽处，会看见左边有一条多重陷阱的通道。先解决从后偷袭的雇佣兵杀手。面对这么复杂的陷阱，真是有点头痛。首先在你面前的火炉会因你的移近而暂时熄灭，就在此刻步行至边缘，避过摇摆的铁钉球，跳进地下的小隧道，爬上平台，等死亡滑轮过了的一刻，跳过对面，另一个火炉也会暂时熄灭，同样跳进隧道爬上平台，最后避过死亡滑轮，便可拾取钥匙。而在死亡滑轮的左边深处有一通道可以拾得“玉龙”:首先待滑轮滚至右边，便走至左边通道的回避处，重复以上动作，来到走廊深处（小心活门陷阱夹死你!），通过所有活门便可拾取“玉龙”。回到大堂，前往左边墙上的锁头，使用刚得到的钥匙开启地上的活门，穿过地下通道，爬上来后，可到右边扳动手掣使大堂左方的大门开启，但必须小心武僧与杀手。回到左边的出口，进入荒漠地带，沿路走直至找出通往上层的墙梯。到了上层后往右走，看见峡谷上的吊桥，拔枪解决空中飞来的乌鸦和对岸的杀手。过了吊桥向右走，看见另一建筑物，便靠右边岩石攀上，以大跳跃跳至建筑物的顶部，由活门进入，在内可以拾取第四个法轮，扳动门掣，出外，请小心杀手。返回大堂神像右边的通道，进入叠满木箱的房间，走入深处，跳过地上跌下去的活门（如果跌下去便爬墙回到通道），转右后往左边的通道走至窗户（当心后方的数名杀手），先破窗而出，到了空地后，往左边墙上的手掣，扳动它，使刚才的杀手进入。一场大混战后，沿墙梯一直向上攀在最顶的一层可找到第五个法轮。集齐五个法轮后，回到大堂往神像的左边走，进入房间，在没有法轮的位置，放上法轮使前方大门开启。进祭坛，把手杖(Seraph) 放在坛中，使旁边的门开启，进入后便可过此关。

Catacombs of the Talion

穿过寺院的暗门，来到神秘的石窟，小心洞顶掉下来的石柱，玩者可以舍难取易，从旁边的斜坡向下走，放弃踏上有陷阱的梯级。到达下方的山洞，攀上左边的石隙，向右攀直至可以爬上平地。进入旁边的侧洞，拾取照明弹与秘宝“石龙”。回到右方的墙梯并爬下去，燃点照明弹，拔枪轰掉凶恶的雪猿；走至木栏旁，扳动把手以开启内里的一扇门。爬墙梯回到入口处，正面

向石隙旁的斜坡滑下，在跌下地洞前，跳攀上对面的平地，立即拔枪干掉饥饿的野豹。沿楼梯走时必须小心，洞窟顶掉下来的石柱足以致命。从梯级旁的狭道走，便会十分安全。穿过刚开启的的门，进入另一洞窟，沿着迂回曲折的梯级走至下方，两名职业杀手从入口追赶而至。杀掉他们后，别忘记在他们身上拾取药包与子弹。当到达空地时，往右方入口，进入捕兽笼拾取药包；原路折返，并且消灭两只野豹。回到迂回的梯级，在左方会看见有雪球陷阱的斜坡，向左斜跳上狭道，一直走上斜坡，诱发雪球滚下来，立即以后空翻跳至上方的平台，或以侧跳避开雪球跌下至空地的水池。在雪球滚下的斜坡，向右以大跳跃身法，在下层突出的石块着地，沿着斜坡下层走至墙梯，沿途小心下陷的破地板！爬上墙梯至最高处，由于顶部有石块阻着，在墙梯处打后空翻，跃上后方的平台（编按：紧记按 Alt + ↓ 时，不要放开 Ctrl 键）。扳动此处的把手，使前方平台上的捕兽笼向上升高，便可以往铁笼位置拾得面具。与此同时，在空地中的水池亦会水退。往干涸了的水池攀下去，燃点照明弹，大跳跃过缺口下的尖刺陷阱，到了大闸前，使用面谱来开启它，直冲上斜坡，巨型的雪球迎面滚来，以侧跳向右避开雪球，在平地上着地后，数只野豹会向你袭击，跳上靠墙的平台会较为安全。杀掉所有野豹后，先往左方石壁上的洞窟走去，爬进洞窟后，当你踏上雪地时，一群如狼似虎的野豹会向你袭击，跳回高处向它们开火会较为安全。从左边的洞口进入冰川地带，再次受到野豹攻击，唯有边走边还击。收拾所有猛兽后，爬上石块，跳进下方的水池内，手持照明弹并拾取第二具面具。返回水面，爬到石块上，拔枪迎击追赶而至的两名杀手，并拾取他们留下的道具。回到斜坡的右方，一直向右边的建筑物前进，在黑暗的围墙中找到墙梯，爬上中间的横梁可以获得弹药。返回地面，在右方的围墙上可发现使用面谱开启的门锁。点燃照明弹，进入漆黑的房间，房中有数只雪猿被困在铁笼中，暂时不可以向它们作出攻击，所以先向左方走，跳过地上的缺口，至中间有火盆的平台上，扳动墙上的把手，所有火盆也会燃起火焰，而且缺口的地板会随之上升。与此同时，笼里的雪猿也会被释放出来，立即拔出 M-16 机枪，趁它们还未从楼梯上来前全部杀光。由于所有闸门已经开启，现在可以进入旁边其中一道闸门。在尽头找到把手，扳动它可以开启空地左边洞窟中的暗门，但是刚打开的闸门则会全部关上。再次扳动手掣，穿过闸门，在视野模糊的火光下，在墙角处找得一个木箱，把它移动到其中一个闸门下，便可以开启洞窟的暗门，

又可以不会在此处被困，真是一举两得！正想踏出房门之际，一群杀手再次蜂拥而上，摆脱他们的纠缠后，穿越洞窟中已开启的暗门，踏上绳梯，再进入第二扇门，立即向左移，避开迎面滚下来的雪球。继续向前行，大跳跃攀上旁边的吊梯，一直爬上冰川的顶部，进入后从地洞里跳进水中，快手游上岸，拔枪向水中的食人鱼开火。然后再次潜进水中，穿过水中的石隙，游至另一个洞窟，从右方的平地上岸，开枪杀掉水中的鱼群。沿石壁直行，小心掉下的冰柱！行至尽头后，转身往上看，可以见到悬垂的吊梯通往暗格。跳攀上吊梯，爬至最高处并向后打空翻两次，就可安全着陆及拾得“玉龙”。潜入寒冰池，游至洞窟后的一扇大门，转身并跳攀上高柱，向前大跳跃抓着吊梯，向上攀至最高处，向后打空翻，在横梁上着地，扳动把手来开启大门，入内开枪杀掉从左边扑来的野豹。走至中央的方形石块，扳动手掣，开启空地建筑物的大门，然后原路折返，往此门进发。进入后，大跳跃至对岸，诱发上方的雪球滚下，跳到旁边的平台就可脱险。向下方的洞穴观察，会看到数只野豹在此处徘徊，抓着边缘以引诱野豹在你下方，拔枪逐一射杀。攀下至地洞，拾取放在墙角的道具，往左方找出门掣并扳动它，消灭最后一头野豹，由旁边开启的小门返回大门。再次跳上斜坡，避过雪球，往左望发现一道斜坡，步行至斜坡下，跳上去诱发雪球滚下来，打后空翻并斜跳避过雪球。往雪球滚下的地方望去，原来雪球为劳拉打开一扇暗门。穿过暗门，进入墙上有两扇门的房间，踏上左方的木板，前方的门就会打开，立即跑上去，往右边的平台着地。拾取“金龙”后，返回地面，由另一扇门出外，跳过雪球并踏上一块地板，立即转身，跳回有尖刺的房间，直行进入已开启的门（此门是有时限的）。跳攀上吊梯，爬至下方的隧道，直走便可通过此关。

ICE Palace

穿过隧道后，来到一小房间，拔枪射向黄色的大钟，使旁边的门开启，进入古怪的大厅。这里有数个兽笼囚着凶残的雪猿，而地板上分别有数个弹板，这些弹板是可以助玩者弹上非常高的位置的。先向右走，踏上右下方的小弹板，弹至上层，在尽处可以找到药包，而在另一方可以看见高处有一吊钟，拔枪并利用地下的弹板，弹至半空时，射向吊钟，使地上附近的闸门开启，当掉下来时，收回手枪，抓着前方斜台，便可以安全着地（编按：弹至半空时，请按紧想前往的方向，否则只会弹至半空然后直掉下来）。然后往大厅中央的弹板，向前踏上弹板，按紧↑和 Ctrl 键，弹至最高的一层时，抓着横

梁边缘，攀上平地，向左搜索，在手掣旁拾取子弹并扳动把手。此时，所有的雪猿会被释放，回到横梁靠左攀至下层，拔枪迎敌，一群雪猿会从梯级向你冲来，你可以先跳至地下，向还在上层的雪猿开火；万一雪猿从梯级走下来，便先应付最接近的雪猿。解决了所有雪猿后，回到上层，由于所有木闸已经开启，你可以往旁边的窄巷去，在内里可以拾取药包；走到尽头，右边会有雪猿从梯级冲下来，用 M-16 轰掉它后，走上梯级可以找到手掣，扳动它，回到窄巷的出口，在出口对面的墙壁，原来是可以拉出来的。把它推在一旁，便可进入墙内暗格，看见秘宝“金龙”。在对面远处的高台上，不要尝试跳到高台，因为你身处的位置与高台的距离十分远，而且在玩者与高台中间其实有一道完全透明的天桥，只要你面对金龙直线走过去便可攀上高台并拾取金龙。回到大厅，在中央的弹板旁边进入后台，在前方还有一铁闸未开启，往左方高处看，刚才扳动手掣使窗外的铁栅掀起，现在你可以向左踏上弹板，弹射至铁栅，抓紧铁栅的边缘，向右走，可以看见对面有吊钟，跳起拔枪射向吊钟，使地下的铁闸开启。攀至下方斜台，滑下并抓紧斜台，安全着地后，穿过两扇开启了的铁闸，准备另一次弹射行动。由左至右踏上弹板，抓着斜台的边缘，由于没法攀上斜台只好是向右攀，当看见前方有缺口时便攀上斜台。在你向后滑前时，按紧 Alt + ↓ 键，向后打空翻，跳下斜台，一直按紧 Alt，劳拉会在两边的斜台来回的弹跳，在此时拔枪便可以射中斜台上的吊钟，然后收回手枪，跳上斜坡后按 Ctrl 并放开 Alt 键，抓着边缘，靠右并由右下方的斜台滑下。踏上弹板，弹上两个斜台之间的平地，攀上后，看见前方的铁闸已被开启。穿过铁闸，跳至墙上的吊梯，爬上去从右边着地，步出窗台，以大跳跃至中间的通道，拔枪解决空地走来的雪猿，往前方石砖上拾取照明弹。

进入右方黑暗的山洞，燃点照明弹，在入口旁看到三角形的石隙，侧身跳入，可以在此拾取秘密石龙。靠右边石道直行有一扇上了锁的门，而左边的石路尽处有药包可以拾取。现在可以两边大石中间的通道向前走，小心扑向你的白虎，最佳位置是站在石块上向它们开火，转右杀掉余下两头白虎，在石砖上拾取面具一幅。取得面具后，前往刚才岩石中锁了的一扇门。此时，门已经开启，从通道进内，把迎接你的雪猿轰掉，到了有数个空火盆的房间，小心不要掉下或是攀下漆黑的地洞，因为在地洞下满布尖刺，同时有一只雪猿在此。先沿右边直走至尽处拾取药包，再步行至最接近的地洞，在边缘位

置燃点照明弹，把照明弹掉进下层（面向地洞，按空格键）。在中央位置向下看，会看见在下层地板上有一部分是没有尖刺的，从此处跳下，拔枪及站在没有尖刺的地板上攻击雪猿，燃点另一照明弹，靠墙绕一周可以拾取子弹。然后爬上窗台，找出可放置面谱的机关锁，放进面谱及拾取此处的道具。离开窗台，靠右墙进开启了的一扇门。走过绳桥，转左会看见上一版悬挂在空中的大火盆，向左跳至手掣前，扳动把手，打翻大火盆，盆内的火堆使地面的薄冰层溶解，形成一个冰湖，于是劳拉便往冰湖去，向前往下方的岩石，滑下时抓着边缘，在地面会有两头白老虎向你虎视眈眈，向后打空翻的同时拔枪解决它，先到冰川下拾取散弹，再跳进冰湖中，在水底的石砖上拾取用来敲锣的锤，两条怪鱼会随时出现，上岸把它们射杀后，再次跳进冰湖，游至洞窟中，内里有数只雪猿在此徘徊，建议靠右游进洞中，慢慢向前进，当踏上水中较高的岩石上，劳拉便可以在水中拔出手枪，向岸上的雪猿开火。往左边的岩洞去，解决余下躲起来的雪猿，拾取弹药，再往右边的岩洞，慢步进内，斜坡上的雪球会随即滚下，应以后空翻避过雪球。在最上方的雪球暂时不会滚动，直至你沿斜坡向下走，为数极多的雪球会在后面快速滚下，为免被雪球压死，立即跳上右下方的平台。进入冰洞后，滑下斜坡，抓着边缘攀至左边，爬上斜台打后空翻，踏上后方的平地，跳过悬崖，抓着对岸的冰墙，攀上墙中的冰洞，检查自己的生命值是否有九成满，否则请使用药包补充。向后滑下斜坡，抓着边缘可以减少掉下地面的冲击力。放手掉至冰雪皇宫的顶部，在此处有一个大铜锣，使用得到的铜锤击打铜锣。在冰雪宫殿的两旁，分别有两扇门，现在已经为你打开。但在进入之前，请先前往左下方，在悬崖边的墙上有一吊梯，抓着吊梯并燃点照明弹，爬至谷底向左攀下，找到手掣并扳动它，打开冰雪宫殿旁边的木屋的前门，在内里可以找到秘宝“玉龙”。现在你可以从冰雪宫殿旁边的侧门进入，跳至中央的高台拾取非常重要的道具（The Talion），此乃开启西安神殿之门的神器。当你穿过左边的门走出神殿外面，一只巨型的鹰鸟人，为了守护法器，向你迎面袭击，最安全的方法是跳回左边通道，爬上较高的地方，甚至冰宫的顶部，你便可以轻松地使用普通的手枪向在空地来回的巨人开火，当此巨型鸟人被你消灭后，此关便会大功告成。

Temple of Xian

当劳拉来到西安，与野心家展开一场汽车追逐战后到西安神殿的入口，

并且使用 Tailon 使神殿的大门打开……

进入后，一直行至天桥的末端，滑下斜坡时，小心跳过斜坡上的剃刀陷阱：前方虽然有巨石滚下来，但是当你滑至下方第二道的斜坡时，巨石便会停下来。沿斜坡一直滑下至瀑布（编按：如果你运气好，便可以抓着右边平台，攀上会拾得“金龙”），让瀑布的急流把你冲至底部的水池，两条金黄色的鱼儿会向你游来，马上拔出鱼叉把它们杀死。跟随鱼儿的踪迹，游至神殿的大门前。先从右边潜进水中，找到水底下的水道，游进内可得到药包，同时可看见有一钥匙在闸门后，可惜暂时未能开启闸门。回到神殿的大门前，先往左方石台上拾得散弹；踏上梯阶时，三头老虎便会向你扑来，最安全的攻击方法是跳回水中，站在较高的岩石上，然后拔枪向它们开火。杀掉所有老虎，前往神殿的左方，从左边踏上弹板，经此弹上神殿的屋檐上，步行至右方，扳动墙上的手掣，抓着屋檐边缘再着地，拔枪迎击空中飞来的麻鹰。潜入水中游至瀑布下的水潭，在平台上岸，爬上绳梯，清除通道中的毒蜘蛛。进入一间大房，行至边缘位置，向下看会发现下方是一个盛满鲜红色溶液的水池，向后从中间的绳梯攀下去，到缺口时放手跌下去，在空中立即抓着下一段的绳梯。忽然眼前一亮，看见“石龙”就在下层，但不要立即跃下，先攀上平地向左移，抓着石隙边缘向左移直至可以攀上平地，继续向左行并从此处的绳梯攀下，在缺口放手，跌下时抓着绳梯爬上平地，往右走，抓着石隙向右移至石龙下方位置，爬上去便可得到秘宝。继续往左走，当走近绳梯时，小心地上的蜘蛛，攀上绳梯可到达满布尖刺的房间。攀上尖刺后方的墙壁，向右爬上最高处。到了没法可再攀上的地步时，向后跳上屋檐再立即跳回墙壁的顶部（按紧 Alt，按↓后再按↑），小心左方的尖刺！慢步至屋檐的边缘，看见对岸墙中的入口，便走上悬空的破地板，行至边缘便马上跳往入口去，此时劳拉会一直滑下斜坡，小心到前方的尖刺，最好能够向右斜跳至平地拾取弹药！然后爬上右方的岩石，抓着上方的隙位，往左攀直至能够攀上平地，扳动眼前的手掣，使神殿的大门开启。现在可以爬上左方的洞口，跳进瀑布下的水池，往左潜进岩洞，便回到神殿的大门前。穿过神殿的大门，进入漆黑的大厅中，而两旁则肃立无数兵马俑，其中有四砖石像是最古怪的，待人行近就会触动机关！不过，由于神像间的距离十分远，所以大可以从中间走过。在其中一砖石像前拾取弹药，然后攀上右方的入口进入洞窟，在洞窟的底部全是红色的溶液（由于以下需要进行一连串的高难度动作，所以请

先存档)。首先以大跳跃至前方的斜坡，当向右滑下时，跳至对面的斜坡上，又同样在滑下时跳至对面，如是者重复跳跃两次，直至从墙角的小斜坡滑下，便跳往较高的平台上，抓着边缘攀上平地。靠墙直行，以大跳跃跨过缺口，攀上对面岩石，爬进墙上的出口处。进入通道，脚下的地板忽然塌下，由斜坡滑行至下层的房间中，两旁尖刺的墙壁立即向中间压过来，赶快扳动前方的手掣，立即转身走进尽头的暗门。沿通道走至右方的斜坡上，在墙中的凹位处避过滚下来的大石。走上斜坡后，转左爬上平台，便不需理会从右边滚来的巨石。斜跳上最后一道的斜坡，诱发巨石滚下，然后空翻避开巨石。攀上斜坡旁的吊梯，到达一间漆黑的房中。手持照明弹及靠左直行，在转弯不久后便找到墙上的手掣，扳动它并翻身杀掉从后扑来的老虎。往手掣左边墙上找到入口，跳攀上吊梯时要小心下方的剃刀陷阱！待剃刀移出空位，便放手一直跌下至斜坡，并滑下至一间有两个死亡齿轮的密室，预准时间避过面前的滑轮，转左避开另外一个，进入大厅的上方。走出神殿大厅上方的横梁，拔枪杀掉两只由右方飞来的麻鹰，然后以大跳跃至左方，按下墙上的门掣，使对岸远处的大门开启，立即转身，在大门未关上前，跳过所有的横梁，并且进入大门。沿通道走至悬挂了数个摇摆尖球的石桥，桥下则满布红色溶液，预准时间走过尖球，每走过一个就停下来，再准备过第二个尖球，并留意石桥上尖球的倒影。当余下最后一个尖球时，最好向右跳至平地。过了石桥后，先按下右边墙上的电掣，使前方通道的地板上升，再侧跳至左边并按下墙上的电掣，使内里的门开启。两个机关也有时限的，所以尽快走进通道，穿过开启了的门，一直往前冲，后方会有巨石滚下，为避免压死，可以马上跳攀上对面的高台上，或者走近边缘时，翻身后退抓着边缘，让巨石在你头上飞过，再爬起来以大跳跃攀上对岸平台。站在平台上，抬头一看，赫然发现巨大的龙头雕像，而在地上则可以拾取金色的龙头神器，然后跳往右边的平台，沿此攀上漆黑的密室，途中可拾取子弹。扳动密室中的手掣，使溶池的高台上升。原路返回龙头下的平台，跳往左边的高台上，再跳往前方较矮的平台，现在已经换成弹板，站在平台的中央跳向弹板上，按紧↑键，在斜坡下的平台着地，斜坡上即时会有巨石滚下，立即后退抓紧平台的边缘，让巨石在你头上飞过。爬回平台，跳向右上方的高地，以同样的方法避开巨石，用上述的方法跳往右上方尽头的平台；假若想拾取“玉龙”，便从最接近此处的白砖斜坡滑下，面向溶池，按紧↑键，让下方的弹板把劳拉弹射至横梁上，然后

以大跳跃攀至对岸拾取“玉龙”，跳回最左边的平台，再次回到最右上方的平台，经过余下的平台，跳到左上方的出口，在途中会有一只麻鹰向你攻击。进入密室后，把有肖像的石块向前推两次，走进暗格，扳动墙上把手，用来开启地板的活门。由斜路向下走，后方会有巨石滚下，尽快走至左边的出口，由斜坡滑下回到大厅上方的屋檐，引诱大厅中徘徊的两头老虎出现，在屋檐拔枪射杀它们。攀回大厅，在左边的门上使用龙头器具。穿过此门，沿通道向前行，小心设在路上的死亡滑轮！在通道两旁分别有回避处，最后由右方尽头的斜坡滑下，到达一间古怪的房间，原来天花板会向你压下来，但是房间的四壁有很多手掣，根本不知按那个掣才好？其实只需扳动三个手掣，此三个手掣的共通点都是绿色及把手部分明显比较幼，然后有肖像的石块便会打开，走进入内，先枪杀水中的黄色怪鱼，然后在水中拾取散弹并步上平台拾取弹药。涉水而行，到达一间房中，爬上高处往水流的地方去，杀掉两条怪鱼后，跳进水中扳动把手。接下来游至上方并看见一扇上了锁的门，此时深深吸一口气，潜进水中的通道，在左边墙上有一个把手，暂不须理会，继续游进右上方的窄道，在内里尽头虽有药包，但是没有太多时间可以拾取。既然时间仓促，就先立即扳动门掣使旁边的小门开启，游进内扳动手掣，然后游上窄道，扳动刚才没理会的手掣，水流会把你快速地冲出外面，立即游回水面吸一口气，再潜进第一个手掣旁的大门，在内里有门掣使最上方的门开启，然后再次扳动第一个手掣，使水位再次上升，游至上方已打开的暗门，进内并拾取 M－16 子弹和散弹。进入隔邻的房间，扳动手掣，在有尖刺的墙壁压过来之前，从地板的活门跳进水中，水流会带你到金钥匙的位置。拾取它后，闸门也会自动开启，一直沿狭窄的水道回到神殿前，再次潜进水中，回到瀑布下的水池，在平台上岸。在吊梯有金色的锁，在此使用金钥匙，打开旁边水中的一扇闸门。当闸门开启后，便跃进水中，穿过闸门，一直靠右向前游，转右进入旁边的通道，游进刚开启的一扇门，靠墙前进，后方的门会自动关起来，找到手掣，扳动它后，一条金色的怪鱼会向你攻击，当然你希望向它作出还击，但是在有限的氧气支持下，还是向左边的出口前进。返回出口的平台，上岸后才拔枪解决一直纠缠你的怪鱼。然后再次潜进水中，先游回刚才的房间，在左边墙角地上拾取药包，游至通道的另一方，在顶部的闸门已经开启，由此处向上一直游回水面，并爬上山洞的入口。进入山洞，在途中会有不少蜘蛛跳出来，把它们全部除去，靠右方一直向前走，在一个

大蜘蛛网的下方可拾得道具。当你进入山洞的深处，会有数只巨大的蜘蛛要应付，而在漆黑的山洞内，你需要燃点照明弹。首先找出可以攀上的平台，然后以大跳跃跳上对面的高台，翻身往上方看，会看见一块突出的石板，跳攀上去，向右前方大跳跃，踏上另一石板上，再向右跳上对面的石地，一只大蜘蛛会马上向你冲来，小心从高台掉下。杀掉大蜘蛛后，向下跳往山洞中央的石柱，助跑跳攀至另一石柱，再跳往山洞的出口。在洞穴的边缘，以大跳跃跳往对岸的岩石上，攀上岩石便可以拾得银色的钥匙。跃进水中，一直游回西安神殿的大门前，使用银色钥匙开启右方的侧门。到了斜坡前，爬上木台上，跳攀上右边斜坡上的木台，但是巨石会在此时滚下，立即跳回右边的平台避过滚石，用同样方法爬上斜坡，在黑暗中拾取子弹；从左边的出口踏上吊桥，拔枪干掉前方的老虎，进入房间后还有一头老虎从左边扑出来。爬上斜台向后跳到平台，先不要理会右方有弹板的通道，爬进红色的房间，在左边墙上有一道隙缝，可以从此斜跳并抓着绳梯，攀下至石隙拾取子弹，但却要掉进水池，唯有原路折返。进入红色的房间，上方的通道有死亡滑轮，所以不要爬上去，否则只会一命呜呼！背向平台，向后跳两次，便可以顺利进入上方的房间，这里会有另一个死亡滑轮，但暂时是静止不动的，先拾取尸骨旁的药包与子弹，然后一口气冲出房外的吊桥。到了对面，移至左边，后方的滑轮便会来回滚动，按动墙上的门掣，小心空中飞来的麻鹰。你可以选择跟着滑轮原路折返至岔路，但小心不要碰上滑轮或者跳进水池，再由侧门回到岔路。攀至有弹板的斜路，背向第一块弹板，向后跳上去，接着便会跳向余下的弹板，一直弹射上斜坡的顶部，此时会有两只麻鹰飞来，拔枪在此杀掉它们。跳至旁边的通道，前方的大门应该已经开启，于是由此进入。进入房间，四周也是赤红色的溶液，向前行以大跳跃至前方平台，在右边墙上会看见一把锁。由于此锁暂时未能开启，所以跳至右方的暗巷，右方有尖刺的墙壁便会向外压来，迅速爬上前方的平台，并攀上绳梯爬至上层，在右边平地着地。转身跳过地上的尖刺，抓着绳梯继续向上爬。沿通道走去，找出手掣并扳动它，会看见一条金龙，而你需要的钥匙就在金龙旁的石柱上，靠墙以大跳跃攀上平台，再经石柱对面的平台，跳攀上石柱拾取钥匙。得到钥匙后，从“金龙”的身上一直向下滑，回到大门旁的高台，返回大门前。跳至平台，使用钥匙把门锁开启，再回到大门前，向左跳至刚扳下的踏脚板，跳往墙上的绳梯一直爬上去，跳过尖刺，继续爬上通道，回到刚才拾取钥匙

的地方，发现在对面开启了另一扇门，在门外同样有一条金龙，不同的是石柱对面的是斜台而不是平台。当你从斜台滑下便向前跳往龙头附近可以着地的位置。在石柱旁会有绳梯，向上一直爬，直至到了剃刀的下方便向后跳，你会在斜台上滑下，在此时立即跳往面前的绳梯并抓着它向上继续爬。到了另一把剃刀下，同样向后跳不过在半空中要迅速（按 END 键）转身，然后抓着面前绳梯向右上方一直攀上，进入顶部便完成此关。

Floating Islands

经过西安神殿，进入神秘的天空殿堂，眼前的是数个浮在空中的岛屿。慢慢向前进，环顾四周，你会发现在右方的空中，有一道暗影向你飞过来，原来从空中飞来的是脚踏火轮的天将！但是这个天将飞来的速度实在非常慢，只要用最普通的手枪向他狂轰，在他降落前便可以解决他，你会看见天将爆开成为无数的绿色碎片。前往左方岛屿的边缘拾取药包，回到绿色斜坡的前方，跳上去向左滑下，滑至尽头的一刻跳至对岸绿色的小斜台，滑下前立即跳往已开启的金色闸门，抓着边缘向上攀，在金色围栏的空地中找出手掣，扳动把手使右方岛屿上的一扇活门开启，然后回到入口由前方的斜坡滑下，在岛屿底部的天将会因此而唤醒并向你飞来，在他并未着地前消灭他，因为其攻击力在近距离是十分厉害的。沿岛屿的底部攀上石级回到最初的入口处，再次向绿色的斜坡跳去，但是今次不要跳往对岸，随着斜坡一直滑至下方的平地，少量的生命值是会被扣除的！接着以大跳跃至浮在空中的绿色小岛，爬上岛上可以拾取有咒文的小石碑，再以大跳跃攀至前方小岛，步行至边缘位置，看见前方的大岛屿上有数砖天将的石像，当你跳往此岛上，石像便会化身为守卫神殿的武士，手持两把长矛的他们是十分难应付的，因为他们移动速度颇快，最佳的方法是立即打后空翻跳至绿色小岛上，你便可以非常安全地拔枪消灭他们。再次跳回岛上会有飞将军向你袭击，以同样的方法消灭他后，便可以跳至岛上，向建筑物的活门下进发。由活门爬上密室，在内里可以拾得另一块小石碑、子弹和药包，但同时下方会出现另一名武士，你可以尝试在活门的上方向他攻击，但是由于他的步速颇快，经常周围乱窜，在此处解决他委实不易，较直接的方法是由活门跃下，与他硬拼或者一直走并跳回小岛上向他开火。消灭了武士后，跳回岛上，向左方的树林前进。爬上树下的石块，向屋顶跳去，抓着屋檐攀上屋顶，在屋顶可以找到秘宝“玉龙”。然后攀回地面并向右方前进，走至岛屿的边缘，攀下去，走进岛的底

部，向左搜寻，可以找到门掣，以开启前方的闸门。穿过闸门后，在前方的是一群浮在空中的小岛，以大跳跃至前方的小岛上，在尽头向左跳过小斜路至岛屿的最高处，接着以大跳跃至左方的岛上，向上一直走及跳上顶部，沿梯级向下走，再大跳跃攀上平台，最后跳至有梯级的岛上。沿梯级直上，再跳至由建筑物伸延出来的天桥，先沿天桥的梯级走至金色围栏上，对岸会飞来两名天将，尽快消灭他们，然后飞越天桥的大缺口及攀至对岸。到达城门的前方，在两旁拾取子弹并在墙上使用两块石碑，使城门大开。进入向前行不久，在桥的左方会飞来一名天将，拉远距离用普通的手枪消灭他，走至桥的尽头往右方望下去，会看见秘宝“石龙”，要取得此物，必须往右边两棵树中间，手持照明弹，你便会看见在墙上有一条暗道，跳进内里的山洞，沿暗道直去，滑下便会到达“石龙”的位置，回去时也必须经往此暗道，但你必须站近斜路的左方，向左方移45度并向右侧跳，便可跳回暗道。经暗道回到大门前，在灯旁拾取子弹，前往左方，跳上绿色斜路，眼前的通道被绿色的的大石阻塞着，而大石后方是斜路，过此通道必须有些技巧，首先在大石前面后退一步，背向大石，向后跳两次，此时大石开始向下滚过来，立即向后退抓着边缘，大石会在你头上飞过，而在后方斜路上的大石也会随之滚下。待一切回复平静后，攀下去，另一名天将会从高处的石洞中飞来，消灭他并拾取地上的药包。进入密室，爬上绿色的高台，站在最高处，跳攀至上层并向右走，爬上石道，沿此路回到大门前。再次跳上绿色的斜坡，这次并没有任何大石阻塞着，跳过缺口，然后向右跳至绿色的小岛上，应该看见一条钢线向下一直伸延，抓紧滑轮向下滑去，当接近下方的石桥时，便放开手，在桥上着地。进入右方的寺庙内，在左墙上有一手掣，三砖石像出现眼前，慢步接近，位于中间的石像会变成武士向你攻击。扳动把手，使外面岩洞的大门向上升，其余二个石像武士会醒来并向你袭击。到旁边的侧门，抓紧滑轮向下滑去，攀墙并爬至上方，沿通道回到大门前，再次回到有钢线的小岛上，滑轮已经返回原处，抓紧滑轮一直滑进岩洞中，在黑暗的隧道中着地。在隧道的前方和左方也不是理想的出口，所以转身向右以大跳跃至空地上，拔枪迎击飞来的天将，移动石台至最佳位置，跳攀至上层，小心飞石的机关！扳动柱上的手掣，使岩洞中央的溶浆涌上一砖石台，向下攀至石台，扳动墙上的手掣，往右方跳过溶浆，踏上微斜的石台，再次小心飞石机关！靠右爬回空地，在右方的溶浆中，一扇活门已经开启，经石台攀至上层，对着溶浆中

的活门，以大跳跃跳往地上的活门，在跳跃中，请按 Ctrl 键伸出双手，使跳跃的距离稍为改变，这会使你准确地跃进活门中。在溶浆下的竟然是一个水池，水中可拾取散弹。上岸后，扳动墙上的手掣，使岩洞中隧道上方的暗门开启。跳进水池中向左潜游，经过水道并进入有陷阱的通道，上岸时小心前方的剃刀，游回水面后转身，燃点照明弹，爬上有飞石机关的暗格。在右墙上扳动手掣，使后方的剃刀机关停顿，立即穿过有剃刀的通道，回到最初的黑暗隧道。先跳回右方的空地，把木箱移至接近隧道处，爬上木箱，斜跳隧道上方刚开启的门，进入后燃点照明弹，以大跳跃攀上对面的石隙并向右攀上平地，扳动内里的手掣，使隧道上方密室的门打开，然后以大跳跃跳过地上的尖刺，在地面的出口着地（跳跃中记住按 Ctrl 键），以同样方法回到密室及穿过开启了的闸门，进入空房内。在空房中央的地洞，有一条斜坡向下伸延，背向洞口向下滑去，在滑下时按 Ctrl 键，抓紧边缘，着地时使劳拉不致受伤。扳动地牢内的手掣，这时会有数名忍者出现，他们会向你投掷飞镖，不断跳避同时迎击他们，战胜后可以在他们身上拾得丰富的道具。此时如果你有留意，会看见地牢中有许多砖石化了的武士，你可以跳过旁边的溶浆，诱使武士恢复知觉，然后马上跳回中央平台。爬上手掣对面的石墙上，在此处便可以安全地向他们狙击。以同样方法消灭所有的武士后，走至地牢的两旁并扳动手掣，使地牢的出口和上方空房的一扇门打开。当由地牢出口离开时，会有最后一名忍者向你暗算，小心地消灭他后，持照明弹沿梯级直上，在大闸前扳动门掣使其开启，但同时会有两名武士醒来，你可以正面与他们对决，或者掉头走回地牢，用刚才的方法消灭他们。回到上方的房间后，进入刚开启的大闸。当你进入新的房间，你会看见溶浆和尖刺的陷阱，而墙上有金色的铁架可攀爬。爬上墙大约二格的位置，便向后跳并翻身，抓着后面的铁架（攀墙时，按紧 Ctrl 然后同时按 End + Alt），继续在尖刺的上方攀爬，至红色墙的二格位时，再次打后空翻转身抓住后方的墙壁，向上爬至顶部，可惜未能爬上斜坡。靠左移至接近平地，攀上斜坡立即按紧 Alt 键，劳拉会在两边的斜坡来回跳跃，再按紧左方键便可跳回平地，而同时墙上的机关会飞出石块，一名忍者也追赶到来，收拾他后拾取散弹。向出口的左方前进，把木箱移动至中央位置，可以爬上钢线滑轮处。在爬上木箱前，先往右方，以大跳跃至石块上，直行至接近出口时向后滑下，抓紧边缘及打空翻，在对面隆起的平石上着地，斜跳回对岸的低地，再跳回对岸的石洞中。沿石道可到

建筑物外找到最后之秘宝“金龙”，同时得到大量的弹药。回到木箱处，爬上木箱抓紧滑轮，向下一直滑去便可过此关。

The Dragan 's Lair

终于进入神殿的心脏地带，一砖石化了的武士蹲在入口处，先在门口的两旁拾取药包和机枪子弹，在武士石像旁边进入大堂，前方的武士开始苏醒，唯有一边走避一边攻击，到他原先蹲下的地方找到手掣，扳动它使后方的闸门关上，往闸门左边的柱上找到第二个手掣，扳动它，在两旁的石化武士同时苏醒，在两面受敌的情况下，唯有以一敌二。在其中一方会有一扇门打开，此门通往漆黑一片的房间，进入不久便会有两名忍者向你偷袭，由于他们向你发出的飞镖是直线飞来的，所以最好退回大堂，在他们进入前，以左右侧跳来闪避暗器，并开火还击，在漆黑的房间内其实还有一群忍者，因此最好直线进入。当发现他们后，立即侧跳攻击，回到大堂，忍者们会聚集在门前，同样以左右侧跳避开飞镖，并伺机还以颜色。消灭所有忍者后，可以在他们身上拾得药包、子弹等道具，并且可以得到一块小石碑。进入漆黑的房间，找到大闸门便可使用此小石碑来开门，进入后向左走并滑下斜坡。进入大厅，在大厅中央有一张床，床上躺着一名穿黑衣的神秘人，当你接近这张床时，一道强光闪出，还未看消楚眼前的是谁，这道强光已不断凝聚，然后发生爆炸，强光散后，眼前出现了一头传说之中的神龙。这头龙是非常难对付的，它的攻击方法主要是用头和尾向你撞来，而最厉害的是从它口中喷出的烈火，以下是一些建议希望对各位有帮助。首先你要使用你最强的武器，使攻击力增加。在巨龙向你喷火时，你可以侧跳避开直线喷来的火焰，假若它未曾向你喷火，就不要随便乱跳，因为在空中被火喷中的机会颇大，如果不幸被火喷中，你可以从地板上的洞跳进水池中，而水池中有很多机枪子弹和药包，当有需要便可拾取。在大厅中有多条大石柱，你可以绕柱而行，以石柱作为掩护，在一面走、一面攻击的同时，最好绕到巨龙的尾部。当这头巨龙倒地时，不要怠慢继续加以攻击，并且走到巨龙的腹部，收回手枪，把插在巨龙腹部的西安匕首拔出，巨龙的身躯会立即蒸发，只剩下巨龙的尸骨。当一切好像完结时，忽然又传来巨响，此时在大厅的尽头，墙上会有一个破洞，沿此破洞一直向外奔跑，在顶部会不断有石块塌下，不要理会，一口气向前跑至出口，此关便会完结。而在长城中的神殿会发生大爆炸，幸好劳拉能够及时逃出，但也被爆炸的威力弹至半空堕地。

劳拉在荒野中苏醒过来，看见自己手上还持着匕首才松一口气。而这次寻找西安匕首的历程也告一段落。

Home Sweet Home

当劳拉回到家中，本来以为可以在床上安睡之时，一邦野心家为了夺回西安匕首，居然撞进劳拉的家中，劳拉在睡梦中惊醒，越身入枪库拿取散弹枪、散弹和药包，立即向冲进来的不速之客开火。由房间走至大厅，用手上的散弹枪把途中遇上的坏蛋一一去毙。当走出门外时，数名杀手和猎犬会向你攻击，把他们杀掉后，向右边走，在黑暗的庭院中找出持双枪的大佬。解决掉他，劳拉便真真正正可以睡个安稳觉了。

Document generated by Anna’s Archive around 2023-2024 as part of the DuXiu collection (https://annas-blog.org/duxiu-exclusive.html).

Images have been losslessly embedded. Information about the original file can be found in PDF attachments. Some stats (more in the PDF attachments):
{
"filename": "MTI4NDMzMDMuemlw",
"filename_decoded": "12843303.zip",
"filesize": 67986181,
"md5": "991168ee4326f6fa004e96f191e8354a",
"header_md5": "c84501ee0c4b7a2d3b7083bda8d8a227",
"sha1": "25461868ca857ada60f9d91ba40425cae9ed8d09",
"sha256": "9122cfa51ab467f99b57705c19ca809bd3bca11bb343315b4146695b1306da73",
"crc32": 1525995815,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 72731611,
"pdg_dir_name": "\u2561\u03c4\u2500\u2558\u2559\u256c\u2567\u2556\u2563\u00d1\u252c\u2558\u251c\u256a\u255d\u255d\u2561\u250c\u2562\u25a0\u255d\u00a1_12843303",
"pdg_main_pages_found": 370,
"pdg_main_pages_max": 370,
"total_pages": 385,
"total_pixels": 1389482480,
"pdf_generation_missing_pages": false
}